n°120 Octobre 1997

ST MAGAZINE

L'univers ATARI & TOS – 39 F

Belgique 300 FB – Suisse 12 FS – DOM 50 F – Luxembourg 270 FLUX

- 520/1040 ST(E)
- MEGA ST(E)
- TT
- FALCON
- MEDUSA
- HADES
- EAGLE
- JAGUAR/LYNX

dans ce ST MAGAZINE:

éditorial
sommaire
les disquettes
STAR FIGHTER
le tour du monde inform.
les mises à jour
les salons
les nouvelles du front
megaHertz & co
les cahier de l'Hadès
le M&E en fait tout un foin
adieu François !
STUDIO SON TIME LINE 8
DIGITAL HOME STUDIO
TRICART
du 720 dpi sous CUBASE
mini salon de la musique
les trucs de TDM
du son, de l'image...
initiation à NEON 3D
l'image du mois
l'autre image du mois
le catalogue de BEST ELEC.
spécial PLACE TO BE V
la NEMESIS
le lecteur ZIP
le lecteur JAZ
faites votre web
progr. en assembleur
programmer en C
la progr. nouvelle
SUPERCHARGER
ERRATUM
KOBOLD 3.5
le courrier du coeur
les petites annonces
carnets tchèques
tableau DP
AIRCARS
revue de presse

triple choix pour la deuxième disquette : DD pour ST, HD pour FALCON ou HD pour TT/HADES ►►►

STAR FIGHTER en version complète, utilisable directement (non compacté) avec mode d'emploi dans le magazine

ARP DEMO DBE107 EXCHANGE SEBRA UTILS VIDEO TWOINONE CAB2.O CALDEMO VIDEO ZOOM
(selon le choix de disquette)
DEUXIEME DISQUETTE SUR RENVOI DE COUPON

SPACE FIGHTER

le super jeu ST(E) et FALCON de FRONTIER SOFTWARE

gratuit sur la disquette

DIGITAL HOME STUDIO : tout sur ce géant de la musique

CE QUE CACHENT LES MHZ

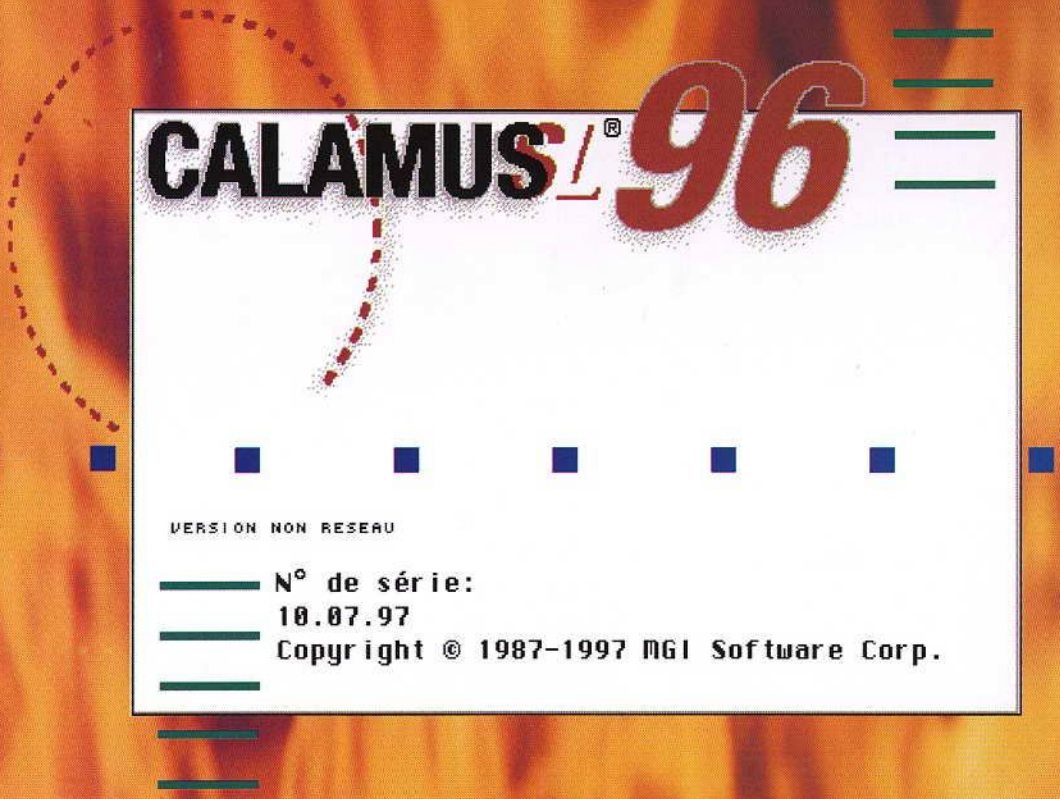
ZIP, JAZ, que choisir ?

AIRCARS : encore un jeu JAGUAR !

PLACE TO BE V un grand moment !

L 9876 - 120 - 39,00 F

BRULEZ LES PLANCHES !!!



CALAMUS SL, c'est aussi tous les modules et pilotes additionnels :

Merge, Filtre, disquette filtres supplémentaires, Paint, Calplot, Ligne d'Aides, Eddie 2, Feindaten, Masque, TOOLBOX +, Lines Art, Bridge, Dégradé, Curve & Line, 4 couleurs HKS, Stéréo Magique, Phototouch, Font Jongler, Clipart, Rastercache, GDPS, Ligne d'aide, Gridplay, Stopwatch, C-Quadrat, disquette Divers Modules (1), disquette Divers Modules (2), disquette Divers Modules 3, disquette Divers Modules 4, Positionner, Alignement, Personnalisation, Franklin, Assemblage, Job, Calypso, Calypso Light, Mesure, Sélection, Code Barre, Macro Manager, Index, Navigator, Font Man, pilote Postscript Niveau 2, pilote impression TIFF, Spooler pour Linotronic, Pilote Shinko CHC S-445, Pilote VDI 3, pilote PICT, Pilote Stylus Color/Pro XL, pilote Primera Pro, pilote Wacom Ud-Serie, pilote Wacom Artpad, Pilote Fontes sérialisées CVG, Pilote import Photo Cd, Pilote import/export RTF, Pilote import Hell-Eps Photoshop, Pilote import Hell Scitex, Pilote Microtec 300/600 ZS, Pilote CLC 10, diverses fontes, Strascreening, Starscreening Pro, pack Courbes de Gradation, cd rom Calamaximus, cd rom Artworks...

ATTENTION : nous ne sommes pas en mesure aujourd'hui de garantir la disponibilité à la vente de CALAMUS SL'96 en FRANCE au moment où vous lirez ces lignes. Nous vous engageons donc à vérifier auprès de nos services (tel. 04 50 54 59 41) si c'est le cas où non. Cette mise en garde accompagne certains des modules pour CALAMUS SL.

Je désire recevoir gratuitement de la documentation sur CALAMUS SL'96 et ses différents modules.

(bon à renvoyer à La Terre du Milieu, BP11 74310 LES HOUCHES)

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Recevez ST MAGAZINE et ses deux disquettes chez vous 11 fois par an tout en faisant une économie de 40 F

nouveau : paiement en 3 fois
(3 x 129.70F, encaissement à 1, 30 et 60 jours)

ABONNEMENT CLASSIQUE

11 Numeros

1 an : 389 F*
soiT une economie de 40 F*

1 an supplemenTaire
(1 an d'adhesion au Club ST o€€erT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'economie supplemenTaire

ABONNEMENT PAO

11 No + PHOTOLINE

PHOTOLINE + 1 an : 1027 F*
soiT une économie de 652 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST o€€erT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

ABONNEMENT LOISIRS ST

11 No + 1 JEU ST

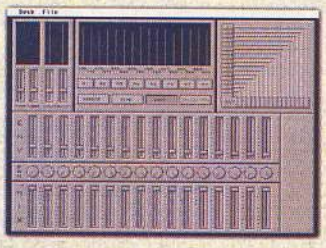
à choisir parmi
SUBSTATION, OBSESSION, STARDUST, SHEER AGONY CD ou disquetTe

1 JEU + 1 an : 527 F*
soiT une économie enTre 71 F eT 92 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST o€€erT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

ABONNEMENT MUSIQUE

11 No + VOXX (€alcon)



VOXX + 1 an : 1027 F*
soiT une économie de 392 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST o€€erT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

bulletin d'abonnement

je soussigné :
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Pays .....
désire m'abonner à ST MAGAZINE
selon la formule suivante :
☐classique ☐musique ☐PAO
☐loisirs ST – jeu choisi: .....
☐loisirs Falcon – jeu choisi: .....
deuxième disquette choisie :
☐ST (DD) ☐FALCON(HD) ☐TT/HADES (HD)
règlement par :
☐chèque ☐mandat ☐carte bancaire
n° carte .....
expire à .....
signature .....
☐paiement en 3 fois sans frais (chèque ou CB)
(pour paiement par chèque, joindre les 3 chèques)

ABONNEMENT LOISIRS FALCON

11 No + 1 JEU FALCON

à choisir parmi : impulse, llamazap, dino dudes, sTeel Talons, road rioT, sheer agony, aazhom krypTh, radical race, operaTion skuum, pinball dream

1 JEU + 1 an : 527 F*
soiT une économie enTre 71 F eT 92 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST o€€erT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

* les demandes d'abonnemenT sonT à envoyer avec le règlemenT (chèque ou mandaT) / TariÉs valables pour la France / Union Européenne eT Suisse, rajouTer 55 F (lenT) ou 110 F (rapide)

bon à renvoyer à

ST Magazine est une publication de La Terre du Milieu
SARL au capital de 50 000 F
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax. : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : La Terre du Milieu - Atelier Esope
Impression : Altamira

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication : Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
tel. +33 (04) 50 54 49 77 / fax. +33 (04) 50 54 49 94
e-mail : tdmilieu@icor.fr

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT)
Bertrand MARNE
François AUBOUX (RAGA)
Tristan COLLET
Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN)
Hervé PIEDVACHE
Pascal BARLIER
Alain MANGENOT
Frédéric THIRARD
Emmanuel JACCARD
Phillipe LAFARGUE
Guillaume TELLO
Jean Thierry PEAR

FABRICATION
suivi de fabrication : Emmanuel JACQUEMOUD

MAQUETTE
Godefroy de MAUPEOU - LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Godefroy de MAUPEOU : 04 50 54 49 77

ABONNEMENTS
352 f / an
offres groupées (voir annonces publicitaires)
Emmanuel JACQUEMOUD : 04 50 54 49 77

DIFFUSION-VENTE
Pressimage
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Joelle de MAUPEOU
Tél. 04 50 54 70 65

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration. "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITO

Il y a deux mois, nous vous parlions du pari de la nouvelle formule pour ST MAGAZINE.

Nous avons enfin les résultats des ventes : une augmentation de 50 % soit 20 % en données corrigées (l'été est toujours meilleur par son étalement des ventes sur deux mois).

Les témoignages d'encouragement ont été extrêmement nombreux et c'est pourquoi nous continuons cette nouvelle formule qui consiste en :

- 14 pages supplémentaires soit 84 au total
- 1 disquette avec un programme complet
- 1 autre disquette avec des DP

Il nous est impossible de glisser la deuxième disquette dans le magazine comme pour le 118, le surcoût étant assez conséquent (25% du coût de fabrication), mais d'un autre côté vous avez le choix entre une disquette ST, FALCON ou TT/HADES, ce qui devrait bien compenser le désagrément de l'envoi. Quant aux abonnés, ils peuvent choisir et recevoir directement la disquette de leur choix avec leur magazine. Conscient que tout le monde ne peut pas s'abonner, nous vous proposons également un abonnement payable en trois fois.

Autre annonce faite le mois dernier dans l'édito, la probabilité de voir les défenseurs de la micro alternative s'unir afin de mieux défendre et promouvoir leur existence. La marche est entamée avec la collaboration ST MAGAZINE/DREAM qui va s'amplifier au fil des mois qui viennent. Au programme un échange de pubs et de rédactionnel ainsi que la création d'un mouvement "micro alternative" avec logo apposé sur nos couvertures respectives.

En additionnant nos nombres de lecteurs respectifs, nous devenons beaucoup plus importants au yeux des médias et pouvons faire parler de nous et des machines que nous aimons beaucoup plus facilement.

Il y a peut être eu une guéguerre AMIGA/ATARI à des temps très reculés, celle-ci n'est plus et nous entrons dans une ère beaucoup plus constructive qui devrait profiter à tous.

Allions ceci à une fin d'année qui devrait en toutes logiques être pleine de promesses et d'acquis, et voici un avenir "atarien" qui s'annonce radieux.

Je terminerais tout de même avec une note nettement plus triste, la disparition brutale de notre journaliste et ami François AUBOUX à qui je dédie ce numéro 120.

Bonne lecture,

Godefroy de MAUPEOU

TDM DISTRIBUTION	p. 2, 17 ,35, 66, 83
ABONNEMENTS	p.3
OXO CONCEPT	p.7
3615	p.12
PARX	p. 15, 33
HOTEL EDELWEISS	p.29
IFA	p.41
T. DU MILIEU MAGASIN	p.48
ATARI MESSE/FORUM ATARI	p.60
BONNES ADRESSES	P.78
ST DP	p.74
JAGUAR CONNEXION	p.77
HADES	p.84

SOMMAIRE

éditorial	p. 4
sommaire	p. 5
les disquettes	p. 6
STAR FIGHTER	p. 8
le tour du monde inform.	p. 10
les mises à jour	p. 11
les salons	p. 11
les nouvelles du front	p. 12
megaHertz & co	p. 14
les cahier de l'Hadès	p. 16
le M&E en fait tout un foin	p. 18
adieu François !	p. 19
STUDIO SON TIME LINE 8	p. 20
DIGITAL HOME STUDIO	p. 20
TRICART	p. 22
du 720 dpi sous CUBASE	p. 23
mini salon de la musique	p. 25
les trucs de TDM	p. 26
du son, de l'image...	p. 28
initiation à NEON 3D	p. 30
l'image du mois	p. 32
l'autre image du mois	p. 32
le catalogue de BEST ELEC.	p. 34
spécial PLACE TO BE V	p. 36
la NEMESIS	p. 41
le lecteur ZIP	p. 44
le lecteur JAZ	p. 45
faites votre web	p. 46
progr. en assembleur	p. 50
programmer en C	p. 52
la progr. nouvelle	p. 53
SUPERCHARGER	p. 55
ERRATUM	p. 56
KOBOLD 3.5	p. 58
le courrier du coeur	p. 62
les petites annonces	p. 65
carnets tchèques	p. 68
tableau DP	p. 73
AIRCARS	p. 76
revue de presse	p. 78

ST MAGAZINE n°121 sortira en kiosque le 29 Octobre 1997

magazine réalisé avec :
machines : HADES 60 128 mo (maquettage/flashage) TT 8 mégas (comptabilité), FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas (flashage), scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR SLM 804 maquettage : CALAMUS SL 96, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures) flashage module POSTSCRIPT LEVEL 2 pour CALAMUS SL rédactionnel : LE REDACTEUR 4+ comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE

réalisé sur HADES 60

grand chambardement

La première disquette contenant le programme commercial complet est livrée d'office avec le magazine, et vous avez le choix pour la deuxième disquette :

Soit une disquette ST (720 Ko), soit une disquette Falcon (HD) ou une disquette TT/HADES (HD).
Elle est pas belle la vie ?
Bien entendu, la deuxième disquette est gratuite. Pour vous la procurer, trois moyens s'offrent à vous :
– Vous passez à La Terre du Milieu,
– vous nous envoyez une enveloppe timbrée à 4,50 FF à votre adresse,
– vous nous envoyez un chèque de 15FF.

Les abonnés reçoivent automatiquement la deuxième disquette. Nous invitons tous nos abonnés à nous communiquer au plus vite laquelle des trois disquettes ils souhaitent recevoir.

Disquette ST

ARPDEMO, DBE107, EXCHANGE, SEBRA, UTILS, VIDEO, TWOINONE.

Disquette FALCON

CAB2.0, CALDEMO, EXCHANGE, VIDEO.

Disquette HADES

CAB2.0, EXCHANGE, CALDEMO, ZOOM.

ARPDEMO

La version démo d'un arpègiateur MIDI plutôt bien réalisé. Fonctionne sur toute machine.

EXCHANGE

Vous avez remarqué qu'un fichier ASCII écrit sur Atari rencontre quelques "problèmes" une fois relu sur PC (accents transformés en hiéroglyphes) ? Voici un petit utilitaire génial qui transforme vos fichiers ASCII en autres fichiers ASCII transcodés pour d'autres plates-formes. Vous pouvez ainsi transformer votre fichier pour les plates-formes Atari, Mac, Windows, DOS et Unix.

DBE107

Un soundtracker 32 voies sur ST c'est possible !! Essayez-le, ce programme vaut le détour de par sa puissance. Un produit Sector One, évidemment !

SEBRA

Déjà distribué par ST Magazine, je vous le propose derechef pour les nouveaux venus. Ce programme est un émulateur monochrome, c'est-à-dire qu'il permet d'utiliser des programmes qui ne fonctionnent qu'en mode haute résolution (monochrome) sur un écran couleur et ce grâce à un écran virtuel. Certains pourront enfin essayer Top Chord distribué sur la disquette ST Magazine N°118.

UTILS

Deux utilitaires pour ST. 520-1040 permet d'émuler un 520 ST pour le possesseur de 1040. Quel intérêt ? Certains jeux refusent de fonctionner avec un mega de mémoire. Plus maintenant ! BOOT-B vous permet de faire booter votre ST sur le deuxième lecteur de disquette (Disk/Drive B).

VIDEO

Une version de démonstration d'un logiciel de gestion de vidéo club. Il y en a environ 7 000 en France. Je suis sûr qu'une partie d'entre eux possède un Atari et lit ST MAG...

CAB2.0

Le célèbre browser dans une nouvelle mouture et en démo. C'est beaucoup plus rapide que la première version. A vos modems !

CALDEMO

Devinez ? La version démo de Calamus SL96 et en Français s'il vous plait. Merci qui ?

ZOOM

LA PREMIERE DEMO HADES !!! Si ! A lancer en 640X480 65 000 couleurs.

TWOINONE

Enfin de quoi décompacter les fichiers ZIP, LZH... Attention, pour décompacter ce programme, il vous faudra une disquette surformatée à 790 Ko (80 pistes, 10 secteurs).

Ouvrez votre porte à un nouveau Monde ... avec WenSuite II

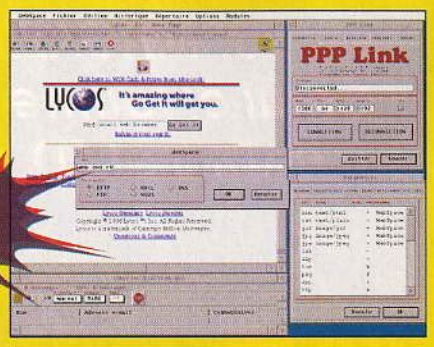
ATTENTION: WENSUITE FONCTIONNE SUR TOUTE LA GAMME ATARI & COMPATIBLES, A PARTIR DE 1Mo DE MEMOIRE VIVE.

DISQUE DUR RECOMMANDE.

WENSUITE COMPREND L'ACCES AU WEB, AUX NEWS ET A L'E-MAIL, BIENTOT AU FTP, SOUS RESERVE QUE VOUS SOUSCRIVIEZ UN ABONNEMENT AUPRES D'UN FOURNISSEUR D'ACCES.

FRAIS DE PORT: 30 FF

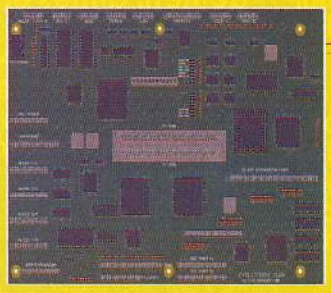
WebSpace + l' E-mail + Newsgroups = WenSuite II



Logiciel de connection à Internet. Très complet, et très performant, c'est sans conteste la meilleure manière de se connecter. 2 à 5 X plus rapide que ses concurrents, et des fonctions uniques. **Seulement 290 FF**

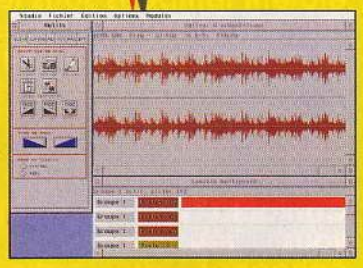
WenSuite II remplace WenSuite pour le même prix. Ses avantages:
- Nouveau compilateur html plus respectueux des normes "de fait" et 2 à 3 fois plus rapide que la version 1
- Fonctionne en multithread

Le Falcon Evolution est pour nous le meilleur moyen de faire évoluer votre configuration informatique, en toute sécurité, vers plus de puissance, et à moindre coût.
Le Falcon Evolution propose en standard des supports mémoire SIMM en ST & TT Ram (supporte d'origine plus de 14 Mo, en 32 bits ultra-rapide), l'évolution vers des processeurs de dernière génération (supporte aussi l'Afterburner) , et des extensions audio permettant jusqu'à 8In / 8Out en qualité pro , dans le même boitier . . .
Basé sur un chipset d'origine Atari, le Falcon Evolution est donc complètement compatible.



DERNIERE MINUTE: OXO SYSTEMS DEMONSTRATEUR DE L'HADES !!!

L'EVOLUTION, PRESENT A L'ATARI MESSE D'OCTOBRE, SERA DISPONIBLE A LA VENTE APRES LE SALON.



STUDIO 1024

La révolution audio arrive avec le 1er logiciel de montage audio numérique travaillant en 24 bits et 96 khz, pour plus de précision. 512 pistes stéréo (soit 1024 pistes), de nombreuses fonctions exclusives ...
Studio 1024 existe en version Falcon, Falcon Evolution et Hadès + Startrack.

DISPONIBLE EN DECEMBRE AU 3e FORUM DES APP. ATARI

NOUVEAU: Service vocal au 03-86-75-60-30

Infos produits, hot-line, envoi/réception de fax

'LA COHERENCE ETANT LA MEILLEURE GARANTIE DE LA FIDELITE, NOUS NOUS ENGAGEONS A SOUTENIR LA COMPATIBILITE DE NOS PRODUITS SUR LES ORDINATEURS CONCUS PAR ATARI (ET LES SYSTEMES ASSOCIES: TOS, MINT, MAGIC ET N.AES), AINSI QUE LES CLONES ET ASSIMILES RESPECTANT LEUR ARCHITECTURE SPECIFIQUE: C-LAB MKX, FALCON EVOLUTION ET MEDUSA/HADES, ET UNIQUEMENT SUR CEUX-LA.

OXO SystemS

3/5, RUE DES VARENNES - 89160 LEZINNES

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS

SPACE F

ST MAGAZINE est heureux de vous offrir SPACE FIGHT
Celui-ci tourne sur STE/STF, FALCON (quoique, en cherch
sur HADES et TT). On notera juste des problèmes avec cer
programme qui permette

L'HISTOIRE

Cela faisait déjà dix années terrestres que le système solaire était occupé par les Krells, venus d'une planète située aux confins de la galaxie, les Krells avait déployé leur armada et était parvenus sans peine à briser les défenses de la fédération, utilisant pour cela la plus destructrice des technologies.

Depuis, la plupart des planètes de la confédération étaient tombées sous le joug des envahisseurs. Placés sous le gouvernement unique des Krells, les hommes s'étaient soumis. Pourtant la résistance est là...

Contacté par la résistance, vous réussissez à vous échapper du patrouilleur spatial dans lequel vous étiez prisonnier, aidé en cela par la résistance terrienne réfugiée sur la colonie de Neptune, l'une des rares planètes ayant échappé aux Krells. Votre passé de pilote dans la confédération vous a permis de voler sans problème un chasseur Krell.

Arrivé sur Neptune, après un vol hyperspatial, la résistance vous informe de ses plans. Un prototype de chasseur de combat révolutionnaire vient d'être mis au point. Cet appareil doit vous permettre de détruire les centres d'énergies des Krells, situés sur des petits satellites artificiels lourdement armés et protégés.

La destruction de ces stations devrait permettre de vaincre les Krells en éliminant leur incroyable pouvoir à sa source même...

LE JEU

SPACE FIGHTER est un jeu d'arcade pour un joueur qui vous demandera beaucoup de réflexes, de précision et aussi un tout petit peu de chance...

Le but du jeu consiste à progresser au travers des différentes phases afin de détruire le réacteur alimentant chacune des stations énergétiques Krells :

– PHASE 1 : vous devez éliminer les chasseurs qui protègent la station Krell afin de pouvoir atteindre sa surface. Attention aux tirs ennemis !

– PHASE 2 : vous devez traverser le champ des générateurs énergétiques en slalomant entre les capteurs et en évitant les mines ennemies.

– PHASE 3 : arrivés eu coeur de la station, vous devez progresser jusqu'au noyau en évitant les tirs ennemis, en détruisant les tourelles situées sur les parois si besoin est. Attention cependant aux champs de force qui jalonnent le parcours. Le noyau est représenté par une sorte de petite cible blanche.
Si vous réussissez à la détruire, vous passerez à la phase suivante, sinon vous aurez à reprendre la phase 3 depuis le début.

– PHASE 4 : le noyau détruit, vous devez vous échapper avant l'explosion.
Vous devez pour cela franchir les portes magnétiques, représentées par des cadres rouges, en passant à l'intérieur. Chaque porte manquée vous coûtera un point d'énergie.

FIGHTER

ER, le tout dernier jeu paru chez FRONTIER SOFTWARE.
ant bien, il doit bien y avoir le moyen de le faire marcher
tains FALCON 14 MO qui nécessitent BACKWARD ou un autre
de simuler les 4 MOS de ram.

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se contrôle à la souris, les boutons gauches et droites servant indifféremment pour tirer. Appuyez sur "M" pour éteindre et rallumer la musique et sur "P" pour mettre le jeu en pause.
Vous pouvez détruire différentes cibles, chacune rapportant un nombre de points précis :

– Chasseur Krell : 100 points
– Tirs ennemis/mines : 10 points
– Tourelles de tir : 10 points

Le jeu commence de manière progressive par les phases 1 et 3, les autres phases venant s'intercaler par la suite dans le jeu. Vous commencez le jeu avec les 10 points d'énergie mais un point d'énergie supplémentaire vous est accordé après chaque mission réussie.

NB : un bonus stage caché apparaît de temps en temps pendant le jeu : il s'agit d'un casse brique en 3D !

SPACE FIGHTER CODE TABLE

	X:1	X:2	X:3	X:4	X:5	X:6	X:7	X:8	X:9	X:10
Y:1	243	189	63	484	915	652	725	5	281	213
Y:2	355	767	136	561	220	960	523	36	503	207
Y:3	21	527	470	980	340	542	649	189	593	623
Y:4	765	947	318	5	901	378	149	228	128	931
Y:5	723	89	592	582	187	125	785	896	413	546
Y:6	485	803	787	287	601	599	174	596	910	481
Y:7	417	352	423	673	497	995	842	916	182	789
Y:8	384	898	802	791	910	891	507	741	132	664
Y:9	89	764	354	466	269	568	1	610	26	563
Y:10	909	975	345	68	118	463	483	521	636	203
Y:11	619	388	445	61	498	160	681	745	417	631
Y:12	769	555	681	385	976	568	374	136	614	816
Y:13	55	369	885	745	749	450	103	9	335	112
Y:14	770	383	178	2	749	367	646	707	511	741
Y:15	845	439	194	157	679	278	956	532	122	674
Y:16	870	816	278	610	312	410	617	604	616	293
Y:17	473	472	462	653	679	525	216	566	945	617
Y:18	242	24	331	228	883	352	933	481	630	824
Y:19	642	792	681	7	572	559	895	138	540	57
Y:20	879	601	676	477	666	254	59	777	251	202

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE
A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéos. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéos. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consultez un médecin.

ATARI MESSE

Dans quelques jours se déroulera l'ATARI MESSE à NEUSS près de Francfort. Le plus grand rassemblement annuel des ataristes du monde entier devrait regorger de nouveautés et peut être même de machine qui pourrait changer votre vision de l'ATARI. Ne dit-on pas que le MILAN 2 000 est fin prêt et que s'il serait en vente au troisième FORUM DES APPLICATIONS ATARI, six prototypes tourneraient déjà au salon allemand ? Un film de trois minutes, tourné pour l'occasion, lui est dédié.

Ce n'est certes pas un clone de l'envergure de l'HADES au niveau puissance, mais il comblerait le trou de la machine pas chère succédant ainsi au ST et recréant une véritable gamme.

Plusieurs exposants français devraient y être représentés comme TDM, PARX, IFA, OXO SYSTEM avec WEN SUITE, mais peut être bien aussi une EVOLUTION qui tourne.

Un salon qui pourrait se révéler un tournant dans l'histoire atarienne de ces dernières années.

Entre l'ATARI MESSE et le FORUM ATARI, existe une collaboration étroite qui fait que tout exposant aux deux salons a une forte réduction sur son tarif de stand et tout visiteur peut acheter un billet double qui lui offre également une substantielle réduction sur les entrées.

La voie de l'avenir est dans la collaboration entre tous les acteurs de la scène atarienne et non dans pas une agressivité et une concurrence sauvage qui ne peut que semer la désolation comme on a pu le voir ces derniers temps sur le Minitel ou sur Internet de la part d'un groupe de personnes particulièrement vindicatifs.

En tout cas, nul doute que l'ATARI MESSE et le FORUM DES APPLICATIONS ATARI sont promis a un bel avenir.

BAISSE DE PRIX CHEZ SOUNDPOOL

SOUNDPOOL baisse ses prix sur une bonne partie de sa gamme. Dans certains cas, c'est un plus non négligeable (SPDIF externe par ex.), dans d'autres une chute vertigineuse (AUDIO MASTER 2). En tout cas, nul ne s'en plaindra.

Voici les tarifs qui changent :

AUDIO TRACKER : 834 F
WAVE MASTER : 834 F
AUDIO MASTER : 834 F
module MIDI SYNC : 834 F
module TERZANALYSER : 1284 F
module EQUALIZER : 1284 F
module DYNAMITE : 1284 F
module LIMITED : 1284 F
CD RECORDER 2 : 1470 F
SPDIF externe : 1470 F
interface ADAT : 2934 F
SPDIF converter opt › coax : 414 F
FRESSTYLE : 834 F
disquette pour FREESTYLE : 294 F
SRC 44 : 1674 F
SYNCBOX : 984 F
SYNCBOX PRO : 1974 F
DIGISWITHCBOARD : 1974 F
DIGI MA'X : 2934 F
DIGI MA'X PRO : 5934 F

QUADERNO AUSSI

QUADERNO, le séquenceur le plus fou jamais créé pour FALCON, baisse également de prix et passe de 2 900 F à 1 500 F.

Qu'on se le dise !

TEXEL EN FRANCE POUR DE VRAI ?

On n'ose plus y croire tant nombre d'annonces ont été faites à ce sujet. APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE en tout cas y croit toujours et nous affirme mordicus que TEXEL sera dispo cet automne en France.

Le célèbre tableur qui nous fait tant défaut de ce côté du Rhin a beaucoup évolué et serait maintenant, aux dires d'A.P.S.F., le meilleur tableur sur micro jamais réalisé (mieux qu'Excel). On n'en demande pas tant, mais si cela s'avère exact, on pourra dire que le monde est étonnant. L'ATARI boudé depuis un moment par la bureautique dépasserait le PC côté tableur. Va-t-on voir les pécéïstes fort de cet argument émigrer en masse sur ATARI avec un tel challenger ?

Revenons à un peu de sérieux, cette venue de TEXEL est extrêmement attendue depuis au moins trois ans. Souhaitons que cette annonce de sortie soit la dernière et si elle tient en plus ses promesses, on pourra sabler le champagne.

STEMULATOR

Un nouvel émulateur de ST pour PC vient de sortir. Il possède deux avantages : 1) il possède la licence du TOS, donc pas besoin de se dégotter une image de ce dernier

2) Il est très très peu cher

Je n'ai plus le tarif exact, mais je crois que c'est de l'ordre de la centaine de francs. Bien sûr ce n'est pas MAGIC et loin de la puissance de ce dernier (multitâches entre autres), mais à ce prix-là c'est magique !

Il est édité par FALKE Verlag (éditeur de ST COMPUTER/ATARI INSIDE)

DOMPUB 030

DOMPUB 030 est une association à but non lucratif de type loi de 1901 ayant pour but de favoriser la distribution des sharewares, freewares, dp... pour ATARI à base de 68030 (disquette HD).

Le tarif est particulièrement attractif puisqu'il faut compter 10.00 F par disquette (frais de port compris), ce qui est donné vu le travail que demande le collectage de DP, la copie sur disquette, l'envoi...

Pour pouvoir bénéficier de ce tarif, une adhésion de 100 par an est demandée avec une ristourne de 50 F pour les ceusses qui adhèrent déjà à ST&Co.

En contrepartie, cette adhésion vous donne droit à la réception du catalogue de disquettes de l'association, ainsi que ses différentes mises à jour (nouveaux programmes, dernières versions...)

SOFTJEE NOUS ANNONCE :

La sortie prochaine de MIDPLAY qui est un player de midifiles audionumérique à la norme GM. entendez par là qu'il permet de jouer des midifiles en 8 bits 25 kHz sur au moins 24 voies avec polyphonie dynamique sur chaque canal, gestion des messages MIDI (note on, program change, tempo, etc.), gestion et réglage du Note Off (voir article de François AUBOUX à ce sujet), visualisation des infos de volume, mesure, temps, program change... et fonction de mute et de solo sur chaque piste.

Bref ses fonctionnalités alliées à ses qualités audio en font, d'après l'éditeur, le player de midifile le plus puissant jamais réalisé sur micro. En plus il ne coûte que 290 F et possède des data disks de midifiles optionnels (100 F les cinq).

Pour plus d'infos, contactez SOFTJEE aux coordonnées suivantes : SOFTJEE
47200 LONGUEVILLE
Tél./ fax. 05 53 83 64 67

e-mail : softjee@hol.fr
web : http://www.perso.hol.fr/softjee/

A noter également qu'une mise à jour de DIGITAL HOME STUDIO est proposée, aux possesseurs de DIGITAL TRACKER 1.9 enregistrés, au prix de 400 F et qu'il est possible d'acquérir des data disk de musiques au format DTM (DIGITAL TRACKER) aux tarifs suivants :
sur ZIP : 190 F
sur CD ROM : 190 F
sur disquettes : 100 F les 5 disk

EVOLUTION

Pas d'ÉVOLUTION ce mois-ci pour cause de problème de date, mais Bertrand MARNE a constaté une très nette recrudescence de l'intérêt des lecteurs cet été. Il remercie donc chaleureusement tous les participants et leur donne rendez-vous le mois prochain pour le retour de la rubrique L'ÉVOLUTION D'ÉVOLUTION.

ERRATUM

Dans le tableau de Jean-Jacques de ce mois-ci, s'est glissée une erreur. NOSTALGIA possède une extension ZIP et non TOS ce qui est sommes toutes logique vu que ce programme est un émulateur ATARI pour MAC. Il faudrait alors se dégotter une autre version de NOSTALGIA décompactée ou utiliser MAGIC pour pouvoir lancer le fichier TOS autodécompactable.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr

les salons

Allemagne :
ATARI MESSE
4&5 Octobre – Neuss (Düsseldorf)
Co : FALKE VERLAG / Moorblöcken 24149 Kiel

France :
FORUM DES APPLICATIONS ATARI
6&7 Décembre – BERCY EXPO – Paris
Co : LA TERRE DU MILIEU / 04 50 54 59 41

du côté des mises à jours

CENTEK			
CENTinel	Nouveau	Programmation	N.C.
Cécile	Nouveau	Utilitaire	N.C.
Simpson	Nouveau	Internet	N.C.
K	Nouveau	jeu	N.C.
CENTurbo II	Nouveau	Accélération	Fin Septembre
OXO SYSTEMS			
WenSuite	2.21	Internet	Dispo
Evolution	Nouveau	clone Falcon	Octobre
MegaRAM	Nouveau	carte 14Mo	Dispo
SOFTJEE			
Digital Home Studio	1.01	Musique	Dispo
Digital Tracker	1.916	Musique	Dispo
MID Play	Nouveau	Musique	Dispo
DATA DISK	Nouveau		Dispo
B CLOCK	Nouveau	Horloge	Dispo
PARX			
HD Driver	7.0	Utilitaire	Dispo
Outside	3.4	Utilitaire	Dispo
Devpac	reprise	Programmation	Septembre
Devpac DSP	reprise	Programmation	Septembre
Diamond Back	reprise	Utilitaire	Septembre
Diamond Edge	reprise	Utilitaire	Septembre
Arabesque 2	reprise	Dessin vectoriel	Dispo
LA TERRE DU MILIEU			
Imagecopy	4.1	Graphisme	Dispo
Crown of Creation 3D	1.1	Jeu	Dispo
F.A.D.	Nouveau	Musique	Dispo
The Sound Package	Nouveau	Musique	Dispo
Basic Omikron	5	Programmation	Automne 97
Mortimer +		Utilitaire	Automne 97
Modules Calamus SL	Tél.	PAO	Tél.
Calamus SL96		PAO	été 97
Nemesis	50mHz	carte accél.	Dispo
Videlity		Utilitaire	Dispo
MEDUSA COMPUTER SYSTEMS			
ET6000	Nouveau	Carte graphique	Dispo
Xylinx EDO	Nouveau	Controleur	Dispo
Stephan WILHEM			
Startrack	Nouveau	carte son	Dispo
Dsp pour Startrack	Nouveau	carte	Mi Août
MW ELECTRONIC			
Port cartouche Hades	Nouveau	extension	Mi Août
ETILDE			
PAPYRUS	5.0	t. de texte/PAO	Juillet/Août 97
tous programmes GERLAND	comp. MAGIC	disponible	
APPLICATION SYSTEMS FRANCE			
MAGIC	5.13	O.S.	Dispo (6.0 fin 97)
NVDI	4.13	Utilitaire	4.13 Sep. (5.0 fin 97)
EASE	6.0	Bureau	fin 97
STUDIO CAPITALE			
STUDIO SON	1.71	Audionumérique	Dispo
STUDIO SON TIME LINE 4 & 8 PISTES		Audionumérique	Septembre 97
SOUNDPOOL			
Audio Master	2.0	Audionumérique	Dispo
Audio Tracker	1.65	Audionumérique	Dispo
CD Recorder	2.14	Gravage cd rom	Dispo
modules pour A.M.	nouvelles versions.	Audionumérique	Dispo

les nouvelles du front

La dernière fois, je vous avais promis de parler du Canada... Aujourd'hui, je vous promets une chose, je ne ferais plus de promesse (sic !!) car au final, nous n'allons pas parler de nos cousins dans ce numéro 120...

Le front c'est quoi ?

Les nouvelles du front parlent des personnes qui sont sur la première ligne. Cette ligne est en fait constituée de développeurs/utilisateurs qui font évoluer les choses. Bien sûr vous tous, utilisateurs, faites parties du monde Atari et par ce fait même, vous participez à l'histoire de cette machine. Mais il y a des personnes, des passionnés qui passent souvent d'un stade plus ou moins passif à un stade actif. C'est-à-dire que ces personnes commencent à écrire des applications sur Atari (freeware, shareware, etc...) qui apportent de l'air frais à notre bulle d'air.

Aujourd'hui, nous allons parler de Philippe LAFARGUE. Philippe pense qu'il n'est plus vraiment un acteur du monde Atari. Mais l'adaptation de POV sur Atari se continue encore grâce à lui, alors...

L'interview

Philippe, quand es-tu rentré dans le monde Atari ?

J'ai eu mon premier Atari en 1987 essentiellement pour faire de la musique. Je possédais avant cela un MSX ou je programmais déjà du MIDI (BATCHER). L'atari était très puissant pour l'époque (interface graphique, logiciel). Environ deux après sa sortie, j'ai acheté un Atari ST.

Depuis quand programmes-tu sur POV ?

Le premier qui a porté POV sur Atari est Marc Abramson, je l'ai ensuite contacté pour que l'on collabore et je suis donc rentré dans le portage de POV. POV est en fait programmé par une bande de passionné qui s'est donné comme objectif de faire quelque chose de puissant et qui puisse marcher sur toutes les machines. Donc POV est écrit en langage C très portable. Je réécris la partie spécifique à l'interface logiciel/machine. Il suffit alors de compiler le tout et c'est prêt.

Tu ne fais que porter le code ?

Non, j'essaye aussi de l'améliorer pour optimiser le fonctionnement sur la machine correspondante. J'ai programmé le DSP du Falcon en espérant avoir un boni appréciable mais je n'ai réussi à obtenir qu'un gain de 10% pour les calculs sur les matrices. Ceci est dû principalement à la liaison DSP-68 030 qui est trop lente. Alors j'ai abandonné cette voie.

Tu as donc programmé aussi sur Falcon, qu'as tu fais d'autre dessus ?

J'ai notamment réadapté BATCHER. J'ai aussi écrit d'autres programmes concernant le Midi. De plus j'ai proposé mes services à des amis pour leur écrire des programmes particuliers et bien sûr, j'ai continué sur POV.

Tu continues POV encore aujourd'hui ?

Oui, j'ai reçu les sources des versions 3.02 et je compte bien les adapter sur Falcon.

L'atari t'interesse toujours ?

Oui, je me sers toujours de mon Falcon surtout pour le Midi.

La question de l'année : que penses-tu sur l'avenir du parc Atari ?

D'abord, ce que je reproche à Atari (la firme) c'est le comportement qu'elle a eu vis-à-vis des développeurs. Si on veut que les développeurs travaillent sur une machine, il faut les aider le plus possible. Ce sont les logiciels qui font qu'une machine est intéressante.

Concernant l'Atari dans le milieu informatique, je considère que la nature a horreur du vide et le monopole PC-Microsoft est si grand qu'il crée un vide (des gens insatisfaits). Je pense que le phénomène Linux est révélateur. Il y a des personnes qui aiment maîtriser leur système et Microsoft ne veut pas que les gens le maîtrisent. Microsoft construit des rails où ils font rouler les utilisateurs. Avec Linux c'est le contraire.

Quelle est ta conclusion en fait ?

Je pense qu'il y aura toujours un marché de machines alternatives et l'Atari doit y garder sa place.

La fin

Il existe encore beaucoup de personne qui, comme Philippe, apportent un soutien important aux machines Atari. Dans la synthèse, je pense évidemment à BARANGER Emmanuel, HUAUX Christian, etc...(Ils sont avertis pour une future interview !) mais les autres domaines (musiques, jeux, ...) ne sont pas en reste. Nous verrons cela un peu plus tard car il est temps pour moi d'écrire le dernier mot de cet article qui est : FIN.

Emmanuel JACCARD

Seul dans le désert ?
Perdu dans les profondeurs de la nuit ?

Il existe encore un espace de liberté
au milieu des affres compatibles !

3615 STMAG

des tonnes de programmes à télécharger,

des voix pour répondre à vos questions

des ataristes passionnés

NOUVEAU !!!
POUR RÉSOUDRE TOUS VOS PROBLÈMES AVEC LA CONNEXION INTERNET, TAPEZ SL INTERNET PUIS ENVOI, PASCAL NOWAK, SPÉCIALISTE DU RÉSEAU, RÉPONDRA À TOUTES VOS QUESTIONS

le paradis de l'Atari, c'est ici !

1,29 F/mn

megaHertz & Co

Les microprocesseurs les plus récents (de chez I... entre autres) sont annoncés fonctionner à 233 MHz. Comparativement, le 8MHz du ST et le 16 MHz du Falcon font pâle figure. En réalité, ce n'est pas si simple que cela, de nombreux paramètres entrent en ligne de compte.

ARCHITECTURE

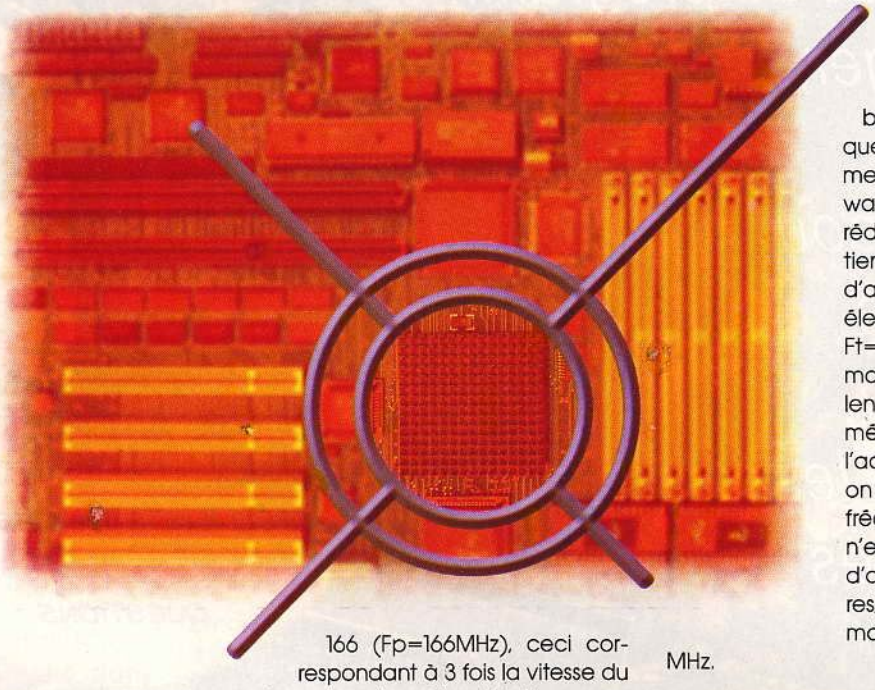
Au niveau du cadencement des circuiteries d'ordinateur, il existe deux principaux types d'architecture d'horloge : synchrone et asynchrone. L'architecture synchrone est utilisée par pratiquement tous les microprocesseurs 8 bits mais aussi par l'architecture Cray, en synchrone tous les circuits fonctionnent à la même fréquence que celle du microprocesseur. L'asynchrone est utilisé par la plupart des microprocesseurs modernes et donc des machines telles que les Atari, l'Amiga, le Mac ou les PC. En mode asynchrone, chaque circuit fonctionne à sa propre vitesse, il est ainsi possible d'optimiser les communications avec chaque circuit en allant ainsi toujours à la vitesse maximale.

En fait sur Atari l'architecture est un peu plus complexe puisque les processeurs de la gamme 68000 permettant un fonctionnement synchrone ou asynchrone : des circuits tels que les ACIA gérant le clavier et le MIDI sont en synchrone (normal, ce sont des périphériques 8 bits).

En architecture asynchrone, l'horloge du bus ne cadence pas directement les circuits, mais sert de référence pour indiquer le début et la fin des cycles de transfert. En synchrone, un cycle de transfert est toujours égal à une période d'horloge. En asynchrone, le cycle de base est égal à une période d'horloge, mais il peut être complété par des cycles d'attente (WS : wait states). Au total, le nombre de cycles d'un transfert est égal à 1+WS. On peut ainsi en déduire une horloge "virtuelle" entre circuits Ft=Fb/(1+WS), Ft= fréquence de transfert, Fb= fréquence du bus.

EXEMPLE PRATIQUE

Tous les vendeurs de pécés vous vantent les mégahertz de leurs machines. En réalité, ce n'est pas si terrible que cela. Si l'on se base sur un processeur de type P-166, le microprocesseur fonctionne à 166 (Fp=166MHz), ceci correspondant à 3 fois la vitesse du bus, on a donc Fb=66 MHz.



En cas d'accès linéaire (les adresses se suivent) au bus PCI, il est possible de travailler à 33 MHz, on a donc Ft=33, et donc 1 wait state. En revanche, lors d'accès non-linéaires deux accès sont nécessaires pour effectuer un transfert (un pour les adresses et un pour les données), on est alors limité à Ft=16 MHz, et donc 3 wait states. En réalité, le bus PCI n'est pas si rapide que cela. L'accès au bus ISA, quant à lui, se fait à 8MHz, on a donc 7 wait states lors d'un accès.

Pour l'accès à la DRAM, ce n'est pas mal non plus : celle-ci permet des accès "page mode" en 60ns, mais qu'est-ce que le page mode ? Dans ce mode, les accès mémoire sont garantis à leur vitesse nominale tant que l'on ne sort pas d'un bloc (page) de mémoire d'une certaine taille (1K pour les RAM 1M et 2M ; 2K pour les 4M et 8M ; 4K pour les 16M et 32M), si les accès mémoire sont aléatoires (page différente pour chaque accès), le temps est doublé (120 ns). Un rapide calcul (F=1/T) permet d'obtenir en page mode Ft=16MHz tandis qu'en accès aléatoire on a Ft=8MHz, les wait states sont donc respectivement égaux à 3 et 7. Ces vitesses sont vraiment lamentables, c'est pour cela que les DRAM-EDO permettent de gagner un wait state, ils sont alors réduits à 2 et 6, on obtient des cadences d'accès un peu plus élevées : Ft=22MHz et Ft=9,5MHz. C'est mieux mais cela reste assez lent. En entrelaçant la mémoire (c-a-d en l'adressant sur 64 bits) on peut doubler cette fréquence, mais cela n'est obtenu que lors d'accès mémoire linéaires, donc en page mode, on a alors Ft=44 MHz.

C'est pour cela que le microprocesseur est toujours équipé d'un cache. Il y en a un premier qui est intégré au microprocesseur (cache de niveau 1) il fait 512 octets sur le 68030 et 8Ko sur le 68040. Ce cache est une RAM statique synchrone avec la fréquence du processeur, si Fp=166 MHz, on a Ft=166MHz aussi. Il existe aussi souvent un deuxième niveau de cache (logiquement appelé cache de niveau 2), celui-ci est placé à l'extérieur du microprocesseur et fonctionne en synchrone à la vitesse du bus, on a donc Ft=Fb=66 MHz, ce qui nécessite

Quelques personnes néophytes se sont interrogées sur la fréquence inscrite sur le processeur de leur Hadès ou de leur Afterburner, à savoir 33 MHz pour un 68040 (voir à 25 MHz) et 50 MHz pour un 68060. Il leur faut savoir, qu'à la différence d'Intel qui indique la fréquence interne du processeur (pour des raisons évidentes de marketing), Motorola inscrit sur ses processeurs de la famille 680x0 la fréquence externe (l'interne étant doublée par rapport à celle-ci à partir du 040). Dans le cas de l'Hadès 060, comme le processeur est légèrement surclocké à 60 MHz en externe, la fréquence d'exécution des opérations est bien de 120 MHz.

des SRAM 15ns, le cache de second niveau fait généralement de 256 à 512 Ko. On trouve rarement de cache de niveau 2 sur Atari, c'est normal car l'architecture du TOS se contente fort bien de tailles de cache réduites. En revanche sur PC, Windows est tellement bien programmé qu'un tel type de cache est nécessaire pour conserver un minimum de performances à la machine.

Pour conclure sur le PC, la vitesse de bus de 66 MHz de ces machines ne sert que pour le cache de niveau 2, le reste est soit la DRAM (8/16MHz), le PCI (16/33MHz) ou l'ISA (8MHz). On pourrait en plus dire que la vitesse du bus PCI dépend aussi des circuits qui sont adressés : s'il s'agit d'une carte graphique, donc généralement équipée de DRAM pour la vidéo (c'est moins cher), la vitesse descend rapidement vers des ordres de grandeur similaires à ceux de l'accès DRAM centrale.

ET SUR ATARI ALORS?

Basons nous deux machines d'exemple : le Falcon (qui est la machine d'Atari la plus complète) et l'Hadès 060 (qui est le compatible Atari le plus performant). Le tableau suivant résume leurs caractéristiques respectives (l'Hadès étant équipé de RAM EDO 64 bits et d'une carte graphique PCI 128 bits).

	Falcon 030	Hades 060
F processeur	16 MHz	120 MHz
F cache 1	16 MHz	120 MHz
Taille cache 1	512 octets	8 Ko
cache 2	NON	NON
F bus	16 MHz	60 MHz
F bus PCI	NON	15/30 MHz
F bus ISA	NON	7,5 MHz
F ram linéaire	16 MHz(1)	44 MHz
F ram page mode	16 MHz(1)	22 MHz
F ram random	8 MHz(1)	9,5 MHz
F video linéaire	16 MHz(1)	30 MHz(1)
F video random	8 MHz(1)	15 MHz(1)

Note (1) : la fréquence apparente de ces accès mémoire peut être divisée par 2 ou 3 selon l'importance du mode graphique affiché à l'écran.

CONCLUSION

Nous n'avons absolument pas à rougir sur Atari de la débauche de mégahertz annoncée par les pécés et cela pour deux raisons. D'une part parce que la fréquence annoncée ne fait pas tout : la RAM et les périphériques sont de gros ralentisseurs, mais en plus sur PC, ils ont un puissant ralentisseur système : Windows. D'autre part, nous avons maintenant, avec l'Hadès une machine qui peut rivaliser sans rougir avec des Pentium 200, Espérons que ce ne sera pas la seule et que plein de petits compatibles viendront égayer notre univers Ataristique.

Jean Thierry PEAR

Les logiciels PARX ? Votre Atari les adore !

Kobold 3.5 - 390 F

Donnez du ressort à vos fichiers !
Copiez, déplacez, lancez vos backups automatiques à toute vitesse, grâce au plus rapide des utilitaires de transfert de données sur Atari.
L'outil idéal à intégrer pour vos copies sur votre bureau alternatif.
Compatible toutes machines !

NeoN Graphix 3D - 990 F

Le seul environnement professionnel en matière d'applications graphiques 3D sur Atari. Entrez par la grande porte dans l'univers de l'image de synthèse 3D, avec l'un des plus puissant outil de modélisation, rendering, ray-tracing et animation 3D.
Fonctionne sur Falcon030 avec Copro uniquement.

Devpac 3 + Interface 2 - 790 F

Devpac DSP + Interface 2 - 690 F

Devpac 3/DSP + Interface 2 - 1090 F

Arabesque 2 - 490 F

Outil essentiel pour créer logos, cliparts, ébauches. Logiciel de dessin vectoriel en 2D et en couleur. Muni de nombreuses fonctions de dessin et de déformations, il fonctionne entièrement sous GEM, ce qui lui assure une pleine compatibilité avec toutes les machines Atari, y compris les clônes et les émulateurs.

HD-Driver 7 - 250 F
Mise à jour pour 50 F

Outside 3.4 - 250 F
Mise à jour pour 100 F

PARX

9 Rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél 02 43 56 92 76
Fax 02 43 56 80 47
BBS 02 43 53 57 70
Email info@parx.fr

Vous pouvez également nous retrouver sur Internet http://www.parx.fr
Contactez-nous - VPC ouverte du lundi au vendredi de 10h à 18h
Paiement par CB ou par Chèque à la commande - Frais de port : 35 F.
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

les cahiers de l'HADES

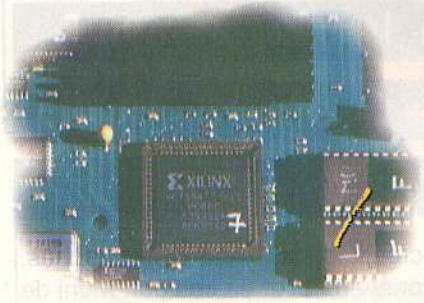
On pourra dire que cet été aura été marqué par le succès de l'HADES. Cela sur plusieurs points : les ventes excellentes, l'intérêt des développeurs (le monde de la démos s'y engouffre) et les demandes de mises à jour. Celles-ci concernent bien sûr les pilotes régulièrement mis à jour, mais surtout les fameux XILINX pour pouvoir transformer son HADES 32 bits en HADES EDO. A ce titre on va faire un cahier un peu dédié à cette dernière mise à niveau, histoire de bien expliquer comment changer ce composant.

CHANGER LE XILINX RAM ROM

En tout premier lieu, sachez que la mise à niveau est gratuite (hormis la ram que vous devrez changer bien sûr).

Le problème qui se pose alors est que, si le changement est gratuit, un XILINX coûte cher. D'un autre côté, avec les délais d'envois, renvoyer son RAM ROM pour en recevoir un autre peut vous priver d'HADES pendant plusieurs jours.

LA TERRE DU MILIEU a donc opté pour le système suivant. Vous envoyez un chèque de caution de 500 F avec la commande votre XILINX. Une fois celui-ci arrivé chez vous, vous le changez puis nous renvoyez votre précédente version. A réception de celle-ci, LA TERRE DU MILIEU vous renvoie votre chèque.



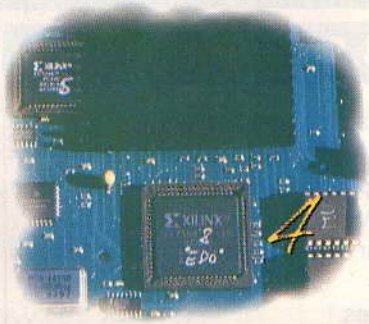
Deuxième phase de l'opération : l'installation !

S'il s'agit d'une opération relativement simple et à la portée de tous, il faut tout de même utiliser le bon outil et de la bonne manière afin de ne pas endommager la carte mère.

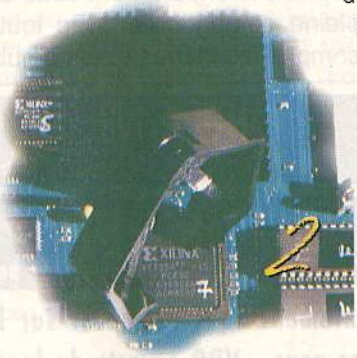
Il vous faut une pince spéciale. Celle-ci possède deux petits crochets qui s'enfichent dans les deux orifices situés au sud/ouest et au nord/ouest. Une fois la pince enfichée, serez là et tirez doucement. Le XILINX viendra tout seul.

Posez le nouveau composant en nettoyant bien le support afin qu'il n'y ait pas de poussière qui s'installe entre les contacts. Attention à bien respecter le sens de la pose. Un coin en biseau fait office de détrompeur et devrait vous empêcher de faire une erreur. Appuyez fortement sur le composant. C'est tout !

Comme vous le voyez, l'opération est à la portée de tous. Ceci dit, ne perdez pas de vue que ce type d'opération annule la garantie de cette partie de la carte. Si vous avez forcé comme une brute et que le support est abîmé, il est évident que la réparation ne pourra passer sous garantie (idem avec les slots mémoire d'ailleurs).



Prenez votre temps et ne vous amusez pas à utiliser deux tournevis pour extraire le composant à changer. Si vous respectez bien cette règle, l'opération ne devrait absolument pas poser de problème.



LES AUTRES XILINX

Au niveau des autres XILINX updatables, voici les versions actuelles :

XC 7372 (à coté du bus ISA) : 1
XC 7336 (entre les slots mémoire et le processeur) : 5
XC 1736 (à côté du composant DALLAS avec une horloge) : 10

L'ET 6 000 ENCORE PLUS RAPIDE

Des nouveaux pilotes de carte graphique ET 6000 sont encore arrivés. D'après Fredi, ils sont encore plus rapides qu'auparavant. Mais la constatation la plus évidente est qu'il ne nécessite plus d'avoir NVDI pour obtenir toutes les résolutions.

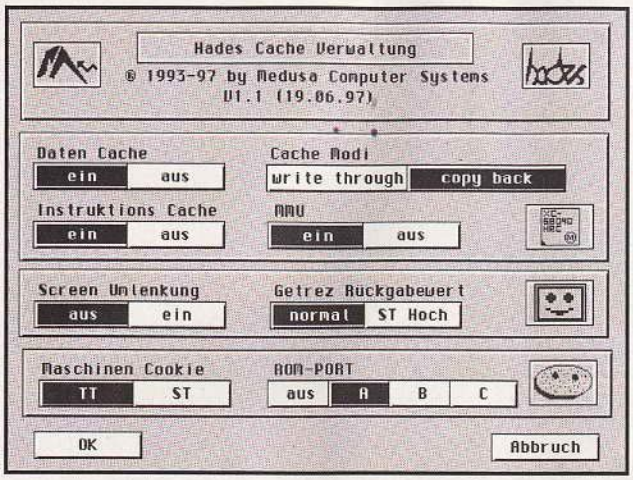
SOUNDBLASTER

Des nouvelles d'Erik HALL, auteur de l'adaptation des cartes SOUNDBLASTER pour HADES, nous montrent que le travail est bien avancé. Celle-ci se connecte sur le bus ISA (heureusement l'HADES en a deux, ce qui lui permet de connecter également le port cartouche) et possède un programme d'émulation des fonctions X-BIOS intitulé sndpatch.prg. Ce dernier en est à sa version 0.5e qui est encore "very bugy" comme le dit l'auteur sur sa page web. Seulement trois cartes ont été testées à ce jour, mais le programme devrait pouvoir tourner avec toutes les cartes de type SOUNDBLASTER Plug And Play.

Avec la carte il y a un programme MIXER.APP qui permet de gérer la carte. Celui-ci en est aujourd'hui à la version 0.8.

NOUVEL HADES.ACC

L'HADES ACC dans sa version B2 intègre la sélection du port cartouche. En effet, en bas à droite on trouve un sélecteur à quatre positions qui permet de choisir depuis le bureau le port cartouche 1, 2 ou 3 voire pas de port ROM. L'autre avantage de ce choix par l'accessoire HADES est qu'il permet d'assigner un port cartouche à une application donnée. Du coup



lorsque vous lancerez ledit programme, le port cartouche idoine se sélectionnera automatiquement.

DEMO HADES

Le groupe TNT vient à peine d'acquérir un HADES 40, qu'il transpose déjà une intro de leur démo sur cette machine.

Enfin des démos pour l'HADES. On va voir ce que l'on va voir !!!

CLAVIER TT

La modification à faire sur une carte mère d'HADES pour connecter un clavier de TT ou MEGA ST(E) à la place du clavier PC est sur la disquette HADES.

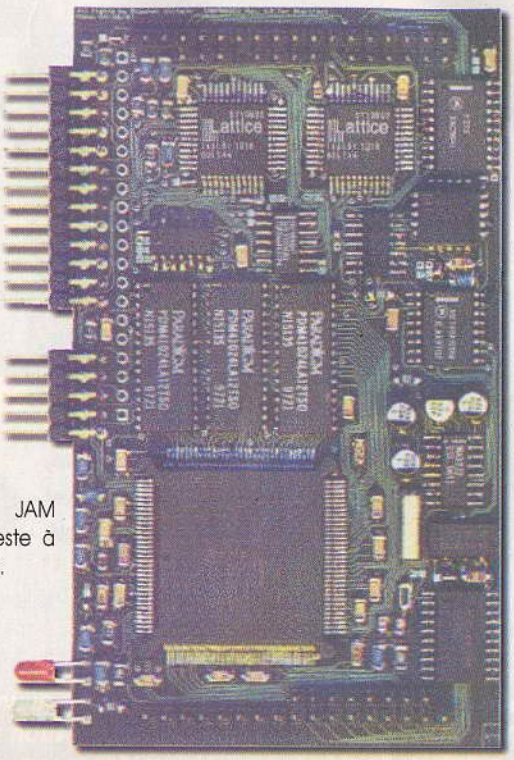
STARTRACK

Autre grande nouvelle, la carte DSP de la STRATRACK peut recevoir un deuxième port DSP.

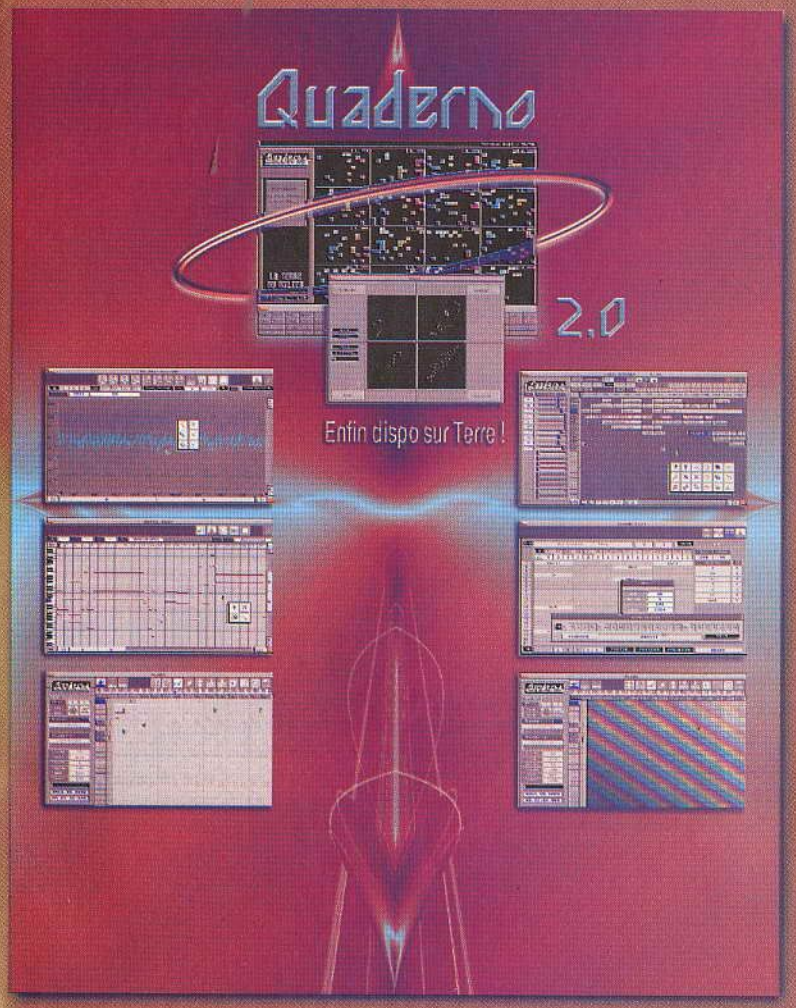
On pourrait ainsi y connecter deux JAM pour faire du 16 OUT par exemple. Reste à tester son comportement à ce niveau-là.

Un bref coup de fil à Stephan WILLHEM nous informe que la carte DSP est également terminée et qu'il ne reste plus que la doc à terminer ainsi qu'un peu de débugguage du pilote X-BIOS compatible FALCON. Test le mois prochain ?

Godefroy de MAUPEOU



la carte DSP pour la STARTRACK



QUADERNO

BAISSE DE PRIX

C'EST LE MOMENT DE PARTIR DANS LES ETOILES TOUT EN GARDANT LES PIEDS SUR TERRE.

LE SÉQUENCEUR LE PLUS DÉMENT DE L'UNIVERS NE COUTE PLUS QUE 1500 F

EN VENTE CHEZ TOUS LES REVENDEURS

La Terre du Milieu
tel (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert - 74310 LES HOUCHES

M&E

spécialiste : Pierre Louis LAMBALLAIS

le M & E en fait tout un foin !

Ce mois-ci juste quelques petits modules et quelques mises jour avant les présentations prévues sur de nouveaux logiciels et de nouveaux (et nombreux) modules.

RIM MBK et SEQ

Des nouvelles versions en cours, permettant d'extraire d'un coup plusieurs images des animations. Cela marchait pour l'un de ces deux modules, mais pas pour l'autre. Il deviendra donc désormais possible de "démonter" aussi bien des fichiers d'animations SEQ que MBK.

RIM FLM

Il était attendu depuis longtemps. Il permet de lire les animations au format FLM c'est-à-dire le format généré par Prism_Paint et Chronos. La version actuelle pose quelques problèmes avec les grandes résolutions, mais devrait être corrigée au moment où vous lirez ces lignes.

Normalement nous devrions faire des efforts pour réaliser un WIM pour "monter" de telles animations, car le player fourni avec Prism_Paint permet de les lire de façon très fluide en "direct from disk".

RIM PICT

La lecture des fichiers de PhotoShop ! Le poids lourd de l'Infographie sur Macintosh. Ce module réalise la lecture des images monochromes, couleurs, True Color, compressées ou non. Il est particulièrement rapide et devrait permettre de faciliter les échanges ATARI / Mac.

EDIT_ME

EDIT_TRM, l'outil de réglage du TRM, change de nom. Il se voit améliorer (meilleur gestion mémoire) et surtout une page supplémentaire est ajoutée, permettant l'accès à la configuration du nouveau MEMORY-MANAGER avec SWAP disque. Il est possible de spécifier le nombre de partitions et les chemins de SWAP, la taille de chaque SWAP par partition etc. Il y a vérification de la place encore disponible sur le disque dur etc.

WIM AVI

Nouvelle version avec quelques corrections de bugs par rapport à la version testée le mois dernier.

Connaissant les auteurs, des améliorations verront sûrement le jour au fur et à mesure qu'ils découvriront d'autres algo. de compression AVI !

Toutes ces petites choses amènent donc une nouvelle version du dossier système, le précédent étant daté du 21/07/97, celui-ci sera daté de Septembre et sera disponible sur les BBS et le site officiel de PARX (http://www.parx.fr).

Voilà ! C'est tout pour ce mois-ci, avec une actualité un peu au ralenti : beaucoup de gens sont partis en vacances et ont envoyé leurs modules trop tard pour les présenter, ce qui fait que tout sera dans le prochain numéro !

Pierre Louis LAMBALLAIS

François AUBOUX n'est plus.

C'est une grande douleur pour nous car François était non seulement un sacré journaliste doué d'un talent d'écriture assez rare, mais aussi un ami. Je n'arrive toujours pas à me dire que nous n'aurons plus ces heures de discussions passionnées autour des dernières interfaces ou programmes sortant pour nos machines. Je n'arrive plus à me dire que je n'aurais plus le plaisir de relire et de maquetter ses articles, que je n'aurais plus la fierté d'avoir sa plume dans les colonnes de ST MAGAZINE. Je n'arrive surtout pas à réaliser qu'il va falloir continuer le magazine sans lui.

Lui qui, bien que connaissant les autres univers, était si attaché à son FALCON car, disait-il, il savait que dans cinq ans il s'en servirait toujours. Ces cinq ans n'ont pas eu le temps de passer depuis la dernière fois où il a prononcé cette phrase. François a changé d'univers, mais pas pour un autre système informatique. Je l'imagine plutôt dans un monde de musique indienne où il excellait tant dans la connaissance que dans la pratique, flottant au milieu des sitars, au son des ragas en lisant et écrivant des livres avec sa passion et sa fougue habituelle.

Ses derniers écrits sont là dans les pages qui suivent, comme un grand écrivain laisserait son dernier roman inachevé. L'est-il ? Lui seul le sait. Peut-être lira-t-il de là-haut ce cahier musique du numéro 120 en se disant "mais non, là je n'avais pas fini, il ne fallait pas le publier tel quel" ou alors "Là c'est bien, il n'y a rien de trop" car c'était avant tout un perfectionniste qui relisait et relisait ses articles supprimant çà et là ce qui était en trop car pour lui un bon article est un article dont on se souvient de tout une fois lu.

Je ne sais pas si je me souviendrais de tous mes articles un jour, mais des tiens, François, ça j'en suis sûr. Ta présence continuera de flotter indéfiniment dans les pages du magazine comme les notes de ton sitar dans mes oreilles.

On a beau se dire que personne n'est immortel, il est des mortalités qui sont décidément très dures à accepter.

Adieu François, puisses-tu être entré dans un monde virtuel ou non à la mesure de ton talent et de ton humanité.

Godefroy de MAUPEOU

François AUBOUX fut l'un des deux premiers acquéreurs de PRO 24 en France, le deuxième étant son frère. Passionné de musique, il écrivait dans ST MAGAZINE depuis le début de la revue. Sans avoir perdu une once de passion, il était présent à toutes les conférences de rédaction ce qu'il, je crois, était le seul à faire aussi assidûment.

Etant perfectionniste, ses tests étaient de tests de fond et il en ressortait des tas d'annotations ou remarques qui ont grandement participé à l'évolution de programmes comme DIGITAL HOME STUDIO ou STUDIO SON.

A côté de cela, il travaillait pour RADIO FRANCE, OCORA, LE THEATRE DE LA VILLE en tant que conseiller pour la musique indienne et autrefois pour LIBERATION. Il avait traduit de nombreux romans et écrivait également un livre ainsi que de très nombreux textes sur la musique indienne dont il était reconnu comme un grand spécialiste. De nombreux musiciens indiens tels que Ravi SHANKAR se sont d'ailleurs émus de sa disparition.

Il s'est éteint le 9 Septembre dernier laissant derrière lui Frédérique et Jérémie.

Nous leur adressons toute notre amitié dans cette période aussi difficile.

MUSIQUE

spécialiste : François AUBOUX

ZERO X 2 est arrivé

Discrètement sans rien dire, la version 2 de ZERO X est sortie cet été. COPSON DATA a implémenté le travail en direct au disque, ce qui veut dire que nous avons enfin un éditeur de pistes à la hauteur de nos machines.

Et puis bonne nouvelle, le prix reste inchangé : 1090 F. Vous pouvez obtenir la mise à jour gratuitement en envoyant une enveloppe timbrée à votre adresse et une disquette à :

LA TERRE DU MILIEU
BP 11
74310 LES HOUCHES

GdM

STUDIO SON TIME LINE

Ca y est, la Time-Line Studio Son est là. Nous avons reçu l'ultime bêta version avant mise en service à la mi-septembre.

Fidèle au style pour lequel avait opté Studio Son dès ses débuts, on est de plus en plus dans la simplicité biblique. Comment bâtir une version 8 pistes ? J'ouvre la banque de son, je clic-tire une file et je la jette dans la Time-Line à l'endroit où le curseur affiche la position désirée. Si je m'ai planté, c'est pas grave, j'la bouge un peu, le curseur m'affiche au fur et à mesure la nouvelle position dans toutes les unités de mesure possibles et inimaginables et les snaps correspondants optionnels. Pour éditer une piste un double-clic et je me retrouve dans le bon vieux Studio-Son ? Non pas tout à fait car il a été entièrement réécrit et offre une stabilité largement renforcée.

Le mix ? Encore plus simple. Je bouge les potards dans tous les sens y compris les trois curseurs d'EQ (les petits traits horizontaux en haut de tranche dont les valeurs s'updatent automatiquement... en bas de tranche) et je m'arrête quand c'est bon.

"Mix Automatisé" ça veut dire que toutes les actions sont enregistrées à l'endroit où elles sont effectuées et que quand je rejoue le morceau, j'ai droit en prime au ballet des potards qui reproduisent fidèlement les mouvements enregistrés et qu'il suffit de prendre la main pour modifier n'importe quelle action.

A priori ces quelques lignes suffisent à décrire Studio Son Time Line 8 Pistes, mais on fera quand même un effort dans le prochain numéro pour tirer à la ligne et remplir quelques pages, il y a quelques petits raffinements dans les menus qui valent le détour, comme dirait le GauGault et Millau.

François AUBOUX

DIGITAL HOME STUDIO

Introduisons

DHS est donc une évolution significative de Digital-Tracker (Softjee Edition – E. Jaccard) qui s'était déjà fait remarquer par la puissance que confèrent les qualités sonores du Falcon et la qualité de la programmation, à un programme de type Sound-Tracker.

Grosso modo (pour les non-initiés à cette variété de softs musicaux), le principe est de faire cumuler à l'ordinateur les rôles de séquenceur et d'échantillonneur et éventuellement de la séquence midi... avec une programmation aussi économique que possible.

A l'époque du ST les performances d'un échantillonneur limité à 8 bits et quelques kHz excluaient la clientèle des musiciens ayant un minimum d'exigences sur la qualité sonore et ce type de programme circulait surtout dans le milieu des informaticiens musiciens où ils étaient principalement les outils de développement de musiques de jeu et de démos. Cette vocation se retrouvait également dans la logique du système de séquenceur qui s'apparente plus à celle des boîtes à rythmes (pattern, quantisation incontournable, visualisation minimale...) qu'à un Cubase ou un Notator. Ces programmes étaient par contre orientés sur la production rapide avec une foule d'outils d'édition copier-coller de blocs divers de type traitement de texte musical, mais sans favoriser le raffinement de l'expression. Les prix auxquels ils sont proposés les rangent de plus dans un marché bien différent du séquenceur musical à part entière.

L'arrivée du Falcon a ouvert de nouveaux horizons au concept de sound-tracker car la possibilité cette fois de disposer d'un véritable échantillonneur 16 bits sans bourse délier pour qui possède déjà un Falcon, mérite plus sérieuse considération. Ayant moi-même toujours privilégié dans mes investissements les bons synthés

plutôt que les échantillonneurs dont le prix m'a toujours paru disproportionné avec la qualité musicale, je salue l'arrivée de DHS qui m'ouvre les ressources de l'échantillonnage haut de gamme avec une satisfaction non dissimulée.

Fort de ses nouvelles qualités sonores, Digital-Tracker se devait pour élargir véritablement son marché de dépasser le concept de sound-tracker et de se rapprocher des moeurs des musiciens standards sur trois domaines importants : le raffinement de l'édition des échantillons, l'intégration du direct au disque et la visualisation des données séquencées. Les premières versions de D.T. ont vu le développement des deux premières de ces obligations, l'arrivée de DHS et de son mode "Piano-Roll" (et de multiples autres améliorations) sanctionne l'apparition de la troisième.

Remarquons que l'heureux possesseur d'un Falcon et de DHS se retrouve membre du club très select des U.E.S.N. (utilisateurs d'échantillonneurs à sorties numériques tels que : Synclavier, quelques E-Mu, Kurzweil ou Akaï de haut vol et les "Mac-merci B.Gates" équipés d'une carte audio ad hoc et de la carte Crystal spéciale échantillonneur à un bâton et qques). Le fait n'a pas échappé à divers studios technos qui utilisent déjà DT depuis un moment.

Échantillonnons

Nous avions déjà parlé à propos de DT des performances de la section échantillonneur. Elles se sont enrichies dans DHS avec notamment la possibilité de procéder au trafic par les FX de façon virtuelle ce qui permet de ne pas avoir à multiplier les échantillons.

Nous verrons plus loin comment l'évolution de la section mixage facilite les choses. DHS offre donc toutes les facilités d'un échantillonneur traditionnel avec des souplesses comme la définition d'instruments multi-samples, échantillons en RAM ou en DoD, mono ou stéréo, rééchantillonnage en fréquence diverses, point de bouclage... L'acquisition d'un échantillon peut se faire soit à partir d'un microphone (avec seuil de niveau d'enregistrement optionnel), soit à partir d'un segment de la séquence et se stocker soit dans la RAM soit sur disque dur. Il peut également se faire avec application directe d'un FX.

Parmi les outils d'édition de l'échantillon certains sont classiques : fade, normalize, copy block, reverse, redéfinition du volume. D'autres le sont moins : recherche du point de bouclage, redessin au crayon pour les artistes, mix de plusieurs instruments, application d'une enveloppe de volume avec choix du nombre de points de l'enveloppe...

Pour le tripatouillage créatif on retiendra les FX suivants : filtre passe haut, passe bas, passe bande, EQ basse, moyenne et haute fréquence, flanger, reverb, EQ à 8 bandes, écho. Tous les FX sont programmables avec sauvegarde des presets personnalisés et rappel direct d'iceux et notamment avec le séquenceur. Rappelons qu'il est possible d'appliquer les FX de façon destructive avec les échantillons c'est-à-dire en les réécrivant, ou d'appeler un FX dans le séquenceur à un endroit particulier. L'inconvénient du destructif et de multiplier les échantillons, son avantage décisif est de libérer le DSP qui ne peut appliquer qu'un type de FX à la fois et de le rendre donc disponible pour des opérations relevant plus du mixage.

L'application des effets en virtuel permet par contre un type d'actions prisé dans les divers styles technos. Un échantillon peut faire l'objet d'un traitement dérapant dans le temps comme un balayage de filtre. Il suffira de faire bouger le paramètre de l'FX dans la partie séquenceur en utilisant la table de mixage affectée à chaque piste.

L'écoute d'un échantillon peut se déclencher soit à partir d'un clavier midi, soit sans vélocité mais de façon très pratique à partir du clavier du Falcon. Un réglage de fine tune classique se révèle très utile, mais l'auteur m'a rempli d'aise en accédant à ma requête de l'enrichir d'un véritable fine tune, c'est-à-dire de la possibilité d'accorder chaque degré de l'octave pour pouvoir jouer dans les modes non tempérés que j'affectionne. J'attends cet update avec impatience.

Le Falcon est donc bien transformé en échantillonneur de qualité dont la puissance sera évidemment augmentée d'autant avec le passage à 16 Megs.

Séquencons

Le coeur de DHS est donc le séquencage des échantillons. La technique de base est l'écriture des notes sous forme de liste séparées pour chaque piste, du type Grid-Edit de Cubase. Une des innovations de DHS est la possibilité de régler séparément la polyphonie de chaque piste. Mais les informations de hauteur de placement et de durée et même de Note-Off (très importante avec les échantillons) peuvent désormais être écrites et modifiées dans le mode Piano-Roll qui améliore grandement la lisibilité musicale. Un arsenal impressionnant d'outils d'édition de type couper/coller, sur des blocks, sections de pistes, agrémenté d'une batterie de masques pour l'intelligence de la chose permet de travailler rapidement.

Les notes peuvent donc être écrites à la souris dans le Piano-Roll ou en entrée en pas à pas dans le mode Listing. Les diverses commodités d'édition accélèrent notablement les opérations, mais il est également possible d'enregistrer les pistes en les jouant au clavier en temps réel. Les mêmes méthodes d'enregistrement s'appliquent à des pistes midi. Une même piste peut mélanger des informations midi et audio. Il semble préférable de séparer les genres à moins de raisons particulières que je n'imagine pas pour l'instant.

Direct... ons au disque

Un troisième type de pistes vient donner toute son efficacité à DHS, les pistes en DoD. Comme les copines elles peuvent être enregistrées en temps réel, mais elle peuvent aussi être importées en divers formats audio. Il n'y a pas de véritable édition de ces pistes prévue, mais un concept astucieux de DHS permet de leur appliquer ponctuellement des FX. Une piste DoD est en fait traitée comme les autres échantillons (qui peuvent, on se souvient être déclarés en RAM ou en DoD). Elles peuvent donc être démarrées en n'importe quel point d'un pattern et interrompues par une commande de Note-Off, et bien mieux elles peuvent être transposées et "fine tunée" à volonté sans avoir à réécrire de file. Elles bénéficient de plus de l'arsenal des FX applicables ponctuellement à un échantillon normal. Seule la reverb doit être affectée une fois pour toutes à la piste.

DHS gère donc dès à présent trois types de données : échantillons en RAM, DoD et MIDI. Dans l'état actuel la gestion du MIDI est relativement limitée : enregistrement en temps réel ou en pas à pas et édition des messages de notes et de volume, mais la gestion pointue des divers contrôleurs sera le fait d'une version plus pro de DHS qui est en train de se concocter et qui inclura l'importation de MIDI-Files.

Mixons

Un système efficace de mixage vient compléter le tout. Une fois le sort des informations de notes réglé, une demande d'affichage des pistes en mode mix fait apparaître pour chaque piste un panneau où se décide la polyphonie. Le réglage du pan, du volume et du niveau de l'effet peuvent se faire au choix avec un potard, ou pour plus de précision en in (dé)crémentant la valeur numérique qui s'affiche dans une case, laquelle reflète également l'action sur les potards.

Pour les spécialistes, on appréciera l'option qui permet de choisir l'application des FX en pré ou en post-fader principal.

Une astuce fait que pour les divers FX de type EQ, le potard de volume sert en fait à contrôler en fait la fréquence de coupure. Ceci ouvre donc la possibilité des effets de dérapages de filtres précédemment mentionnés. Le Falcon ne disposant (pour l'instant !) que d'un DSP il n'y aura qu'un effet disponible à chaque moment, mais on pourra les faire se succéder aussi souvent qu'on le souhaitera.

Les divers FX peuvent être appelés par le numéro qui leur correspond, une deuxième case permet d'appeler les presets préalablement déterminés. Tout cela est confortable. En plus des effets classiques figurent certains FX particuliers de pistes telles qu'arpeggio, portamento et vibrato divers, tremolo, sample offset, volume slide, jump, break...

Le grand charme de cette table est que le temps y est tout aussi réel que dans les autres actions. Toutes les opérations se répercutent instantanément à l'écoute : pan, volume, appel et dosage de l'effet, mais surtout réglage de l'effet qui peut donc se faire à l'écoute de l'ensemble !

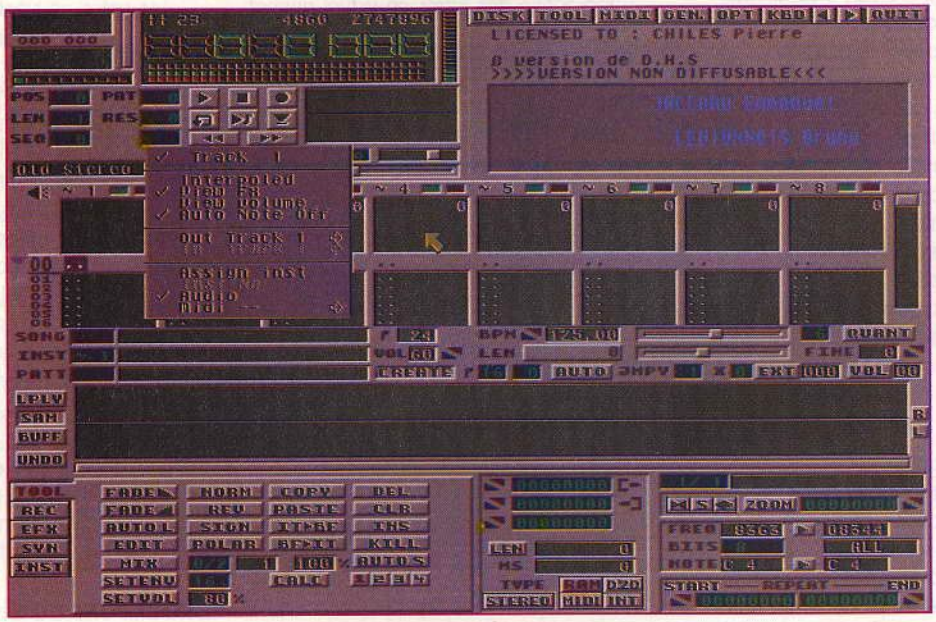
Concluons

Nous avons décrit ici un certain nombre de possibilités d'action de DHS, mais outre sa puissance, c'est la qualité de la programmation et le raffinement des détails qui en fait le véritable intérêt. Sachons tout d'abord que DHS fait à peu près tout en temps réel, c'est-à-dire sans interrompre l'écoute et que le système d'écran logique (double en hauteur de l'écran normal) permet d'avoir tout sous la main à un scrolling vertical près. Aux toutes dernières nouvelles, une version VGA permettra de tout faire tenir en un seul écran. Une multiplicité de pop-up et d'options d'affichage locales est là pour résoudre les problèmes particuliers.

Comme DT, DHS inclue diverses astuces pour reculer les limites de puissance de l'ensemble : abandon du GEM, option du DSP pour privilégier la lecture ou l'enregistrement, option pour désactiver l'affichage en mode lecture qui fait gagner de précieuses ressources machine... Il permet ainsi de lire nettement plus que 8 pistes traditionnelles en 44.1, 16 bits. Les 16 Megs améliorent encore les choses, notamment pour la taille des échantillons en RAM. Avec 4 Megs seulement, il sera utile de booter avec une config minimum en ST Haute, cela sera toujours ça de gagné comme le confirmera l'indicateur de mémoire disponible de DHS. Le RVB améliore aussi les choses. Une option originale permet de limiter la qualité de l'interpolation pour les échantillons qui ne nécessitent pas une très grande précision (perçus...), c'est autant de gagné pour le nombre de pistes.

DHS est remarquablement stable et permet d'envisager sereinement l'utilisation scénique (cf. ST Mag 117), il reconnaît les périphériques important comme les JAM 8x8, les FDI et les horloges diverses. J'avais oublié de signaler qu'il travaille désormais aussi en 44.1 kHz ce qui était une condition pour son acceptation chez les musiciens productifs et propose même sa propre horloge (44.1 et 48). L'auteur étant de plus constamment sur la brèche, il s'engage à adapter DHS aux diverses cartes pour peu qu'on le lui demande, et éventuellement qu'on la lui procure le temps nécessaire.

Je terminerai en vous livrant en vrac des points que j'ai appréciés : mémorisation personnalisée de tous les trajets disques, réglage de toutes les couleurs affichées, des paramètres de vitesse de la souris et du clavier, raccourcis clavier multiples, ascenseurs temps réel, repère multiples, communication transparente avec les autres programmes par importations de files audio, exportation de tout mix ou sous-mix en file audio, présence d'un synthé virtuel de type synthèse additive qui permet de s'amuser et même en cas d'inspiration de récupérer des sons curieux, indicateur de puissance pour anticiper les dépassements de capacité (DHS bascule alors directement sans rupture dans une résolution inférieure... en prévenant), mode oscillo optionnel en entrée et sur chaque piste, FX platine LP pour les dérapages façon DJ, réglage de la résolution du séquenceur... et quoi encore ?



François AUBOUX

DIGITAL HOME STUDIO

FALCON uniquement
prix : 800 F
édité par :
SOFTJEE
47200 LONGUEVILLE

- transforme votre FALCON en studio complet, nombreux FX, mode Piano Roll, plus de 8 pistes audio...
- pas encore d'import export

pratique

imprimer 720 dpi sous CUBASE

Le problème qui revient le plus sur CUBASE à l'heure actuelle, est celui de l'impression. En effet si le programme est toujours très actuel, force est de constater que les pilotes d'imprimantes ne suivent pas. Nombreux sont les lecteurs à vouloir acheter une imprimante plus rapide ou plus évoluée avec cette cruelle interrogation :

"Va-t-elle marcher avec CUBASE ?"

Nous tentons de résoudre ce problème avec déjà deux solutions pour le moment.

LE PILOTE COMPATIBLE

Il se peut qu'un pilote d'imprimante soit compatible avec un nouveau modèle. C'est même le cas dans la plupart des situations. Le seul défaut sera alors la résolution plus faible que ne le permet la nouvelle imprimante. Or cela peut se remédier comme vous allez le voir.

Je prends l'exemple de l'imprimante en ma possession : STYLUS COLOR de la marque EPSON.

Celle-ci ne possède aucun pilote dédié et pourtant elle va imprimer à 720 dpi les partitions que je vais lui demander grâce à une petite modification du pilote pour EPSON LQ, mais avant tout, je vais rappeler comment on choisit un pilote d'impression dans CUBASE.

1) allez dans le menu FILE

2) cliquez sur PRINTER SETUP

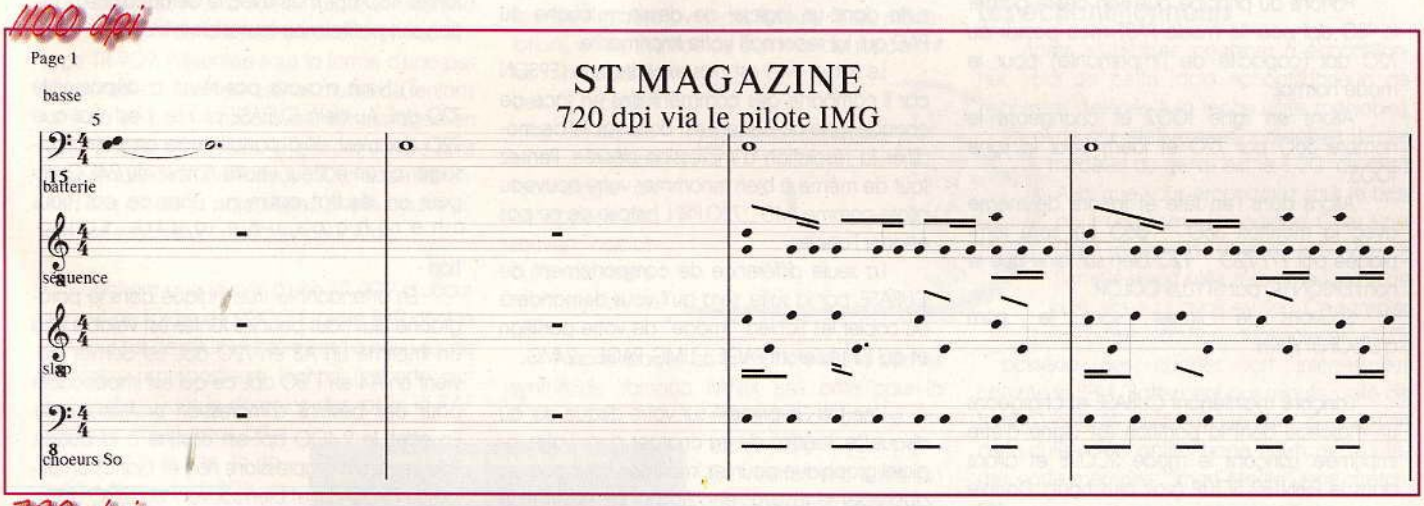
3) une boîte de dialogue apparaît avec les infos du pilote sélectionné par défaut.

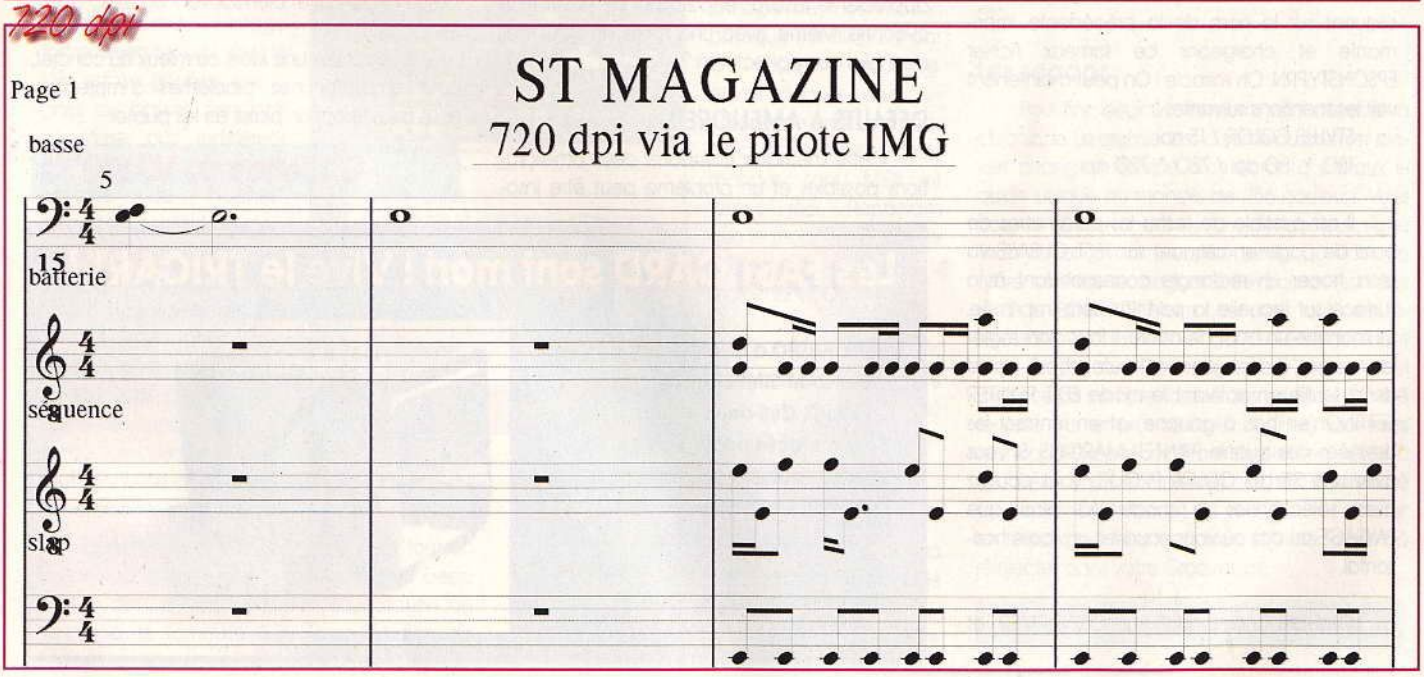
4) Double-cliquez sur le nom de l'imprimante

5) Le sélecteur d'objet apparaît vous demandant de choisir le nouveau pilote d'imprimante.

6) Allez dans le dossier PRINTER et choisissez une imprimante la plus susceptible d'être compatible. Ex. EPSON LQ pour l'EPSON STYLUS COLOR. Si cela se trouve d'ailleurs le pilote de votre imprimante y est déjà.

7) Vous avez maintenant le nom de l'imprimante qui apparaît dans la boîte de dialogue.





Revenons à notre pilote à modifier.

Nous avons vu que les pilotes se trouvent dans le dossier PRINTER. Sortons de CUBASE et lançons un éditeur de texte (EDITH, 7 UP, EVEREST...).

Chargeons le fichier EPSONLQ.PRN

Il s'agit en fait d'un texte ascii qui va se diviser en deux parties, bien que cela ne soit pas forcément évident.

L'en-tête de ce fichier indique la mention suivante :

Epson LQ, ,180 * 180 dpi,360 * 360 dpi,15npi

On trouve donc deux résolutions qui représentent : 1) (180 * 180 dpi) le mode FAST du formulaire d'impression

2) (360 * 360 dpi) le mode normal de ce même formulaire.

Ces deux chiffres se retrouvent :

1) en lignes 2002 et 2003 : 180

2) en lignes 1002 et 1003 : 360

Partons du principe que l'on désire garder le 180 dpi pour le mode FAST mais passer au 720 dpi (capacité de l'imprimante) pour le mode normal.

Allons en ligne 1002 et changeons le nombre 360 par 720 et idem pour la ligne 1003.

Allons dans l'en tête et faisons de même avec la mention 360 * 360 qui sera remplacée par ??? 720 * 720 bien sûr, ainsi que le nom EPSON LQ par STYLUS COLOR.

Sauvons le fichier sous le nom d'EPSONSTY.PRN

Lançons maintenant CUBASE et chargeons un morceau dont la partition est digne d'être imprimée. Lançons le mode SCORE et allons dans le PRINTER SETUP (voir plus haut). Double cliquons sur le nom de la précédente imprimante et chargeons ce fameux fichier EPSONSTY.PRN. Oh miracle ! On peut maintenant voir les mentions suivantes :

STYLUS COLOR / 15 npi

180 * 180 dpi / 720 * 720 dpi

Il est possible de tester les paramètres de bord de page en cliquant sur TEST. CUBASE va alors tracer un rectangle correspondant à la surface sur laquelle la partition sera imprimée. S'il manque un bout de cadre, il faut alors régler les marges droite, gauche, haute et(ou) basse de la feuille en activant le mode EDIT PRINTER SETTING (en bas à gauche) et en rentrant les données des quatre PRINTER MARGINS. Si vous avez une STYLUS COLOR PRO XL, vous pouvez aussi sélectionner le mode A3 ainsi que PAYSAGE au cas où vous voudriez un score horizontal.

Cliquons maintenant sur CONFIRMER et lançons l'impression à l'aide de l'item PRINT.

CUBASE nous demande le nombre de pages à imprimer. Cliquons sur 1 à 1 pour commencer et OK. Il nous demande alors de localiser les fontes. Vu que vous recherchez le mode 720 dpi, je vous conseille d'indiquer le dossier intitulé FONTS.LS qui contient les fontes haute définition plutôt que FONTS.SP pour les imprimantes matricielles. Les fontes n'étant pas vectorielles, le dossier LASER contient des fontes GDOS FNT (comme celles du REDACTEUR 4 par exemple) qui doivent vraisemblablement être à 300 dpi.

Imprimez, c'est tout bon !

PILOTE NON COMPATIBLE

Il se peut également que vous ne trouviez pas de pilote compatibles avec votre imprimante. Revenez alors à l'étape de l'éditeur de texte et chargez le fichier IMG.PRN. Ce dernier sert à imprimer une image IMG de chaque page que vous pourrez par la suite imprimer ensuite dans un logiciel de dessin, retouche ou PAO qui, lui, reconnaît votre imprimante.

Le fichier IMG est plus explicite que l'EPSON car il comporte des commentaires en face de chaque ligne de code. Il est donc facile de modifier la résolution d'impression désirée. Pensez tout de même à bien renommer votre nouveau pilote comme IMG_720.PRN, histoire de ne pas effacer l'ancien.

La seule différence de comportement de CUBASE, par la suite, sera qu'il vous demandera où copier les fichiers "image" de votre partition et qui s'intituleront PAGE_1.IMG, PAGE_2.IMG..

Une fois "imprimés" sur votre disque dur ou disquette, il suffira de les charger dans votre logiciel graphique pour les imprimer. Vous pouvez apprécier le résultat en 720 dpi sur l'illustration ci-contre. Même avec une fonte en 300 dpi, c'est plus que correct non ?

DEFAUTS A AMELIORER

Cette méthode comporte deux améliorations possibles et un problème peut être insoluble.

1) la lourdeur du passage par un logiciel externe pour une impression via le pilote IMG. La simplicité des pilotes d'impression nous donne à penser qu'il doit être possible de créer relativement facilement des pilotes spécifiques.

2) la définition de la fonte. Là il faudrait pouvoir en recréer une à la résolution voulue tout en gardant le même nom et en la mettant dans un dossier "720 DPI" par exemple. Nous n'avons pas eu le temps d'essayer l'opération avec l'éditeur de fontes du REDACTEUR 4, faute de temps, mais cela devrait être tout à fait possible.

Une façon de tricher est encore d'indiquer dans le PRINTER SETUP que l'on désire un A3 pour le pilote IMG avec une résolution de 360 dpi (après avoir modifié le pilote pour cela). En rechargeant l'image dans le logiciel graphique on obtiendra une pleine page A4 avec des fontes 450 dpi, mais avec le défaut d'une partition plus petite, mais toutesfois lisible.

3) Nous n'avons pas réussi à dépasser le 720 dpi. Au-delà CUBASE plante. Il est vrai que 720 dpi c'est déjà parfait, mais on peut envisager qu'un éditeur veuille flasher du 2400 dpi pour un résultat optimum. Dans ce cas nous cherchons une autre solution.

En attendant le truc indiqué dans le paragraphe plus haut pour les fontes est valable et si on imprime un A3 en 720 dpi, ce dernier devient un A4 en 1180 dpi, ce qui est impeccable pour des besoins d'impression professionnelle. En effet, le 2 400 dpi est destiné à la quadri. Pour les similis (impressions noir et blanc) on utilise du 1 800 dpi et bien souvent du 1200 dpi.

Si vous avez une idée, ou mieux du concret, pour améliorer ces problèmes d'impression, nous nous ferons un plaisir de les publier.

Godefroy de MAUPEOU

Les FAST CARD sont mort ! Vive le TRICART !

LINE AUDIO a arrêté la fabrication des JAM SIMPLE et DOUBLE FAST CARD. Ces deux modèles sont remplacés par le TRICART qui permet, comme son nom l'indique, de mettre non pas deux mais trois cartouches sélectionnables par switch. Le tarif est celui du DOUBLE FAST CARD soit 490 F.

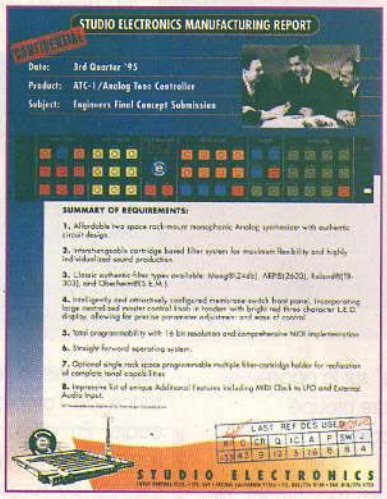
un mini salon de la musique

avec la participation de : Keyboards MAGAZINE

En l'absence d'un salon de la musique, supprimé cette année à cause de dissensions au coeur d'une profession déchirée par des querelles internes, nous avons décidé de faire notre mini salon en vous présentant tous les nouveaux instruments que vous pouvez brancher sur votre Atari.

Le succès de la fameuse Groovebox de Roland (3500 F TTC environ) est tel dans l'univers techno que c'est une déferlante d'instrument qui arrive sur le marché, s'inspirant des fameuses TB et TR d'origine. Ainsi la Jomox XBase 09 reprend la philosophie de la célèbre boîte à rythme vintage TR-909. Présentée sous la forme d'une petite console de couleur crème munie de renforts latéraux en bois, sa face avant est partagée en deux parties principales, le générateur de sons et le séquenceur. L'afficheur LCD indique les valeurs des différents paramètres, et elle pourra piloter en synchro votre séquenceur Atari.

Sachant que le prix d'une TR-909 d'occasion est de l'ordre de 9000 F, cette BAR dont le prix neuf est de 4900 F intéressera à coup sur de nombreux compositeurs techno (importé par Backstage). Dans le domaine des racks, la F.A.T Freebass FB383 nous offre une émulation de la fameuse bassline TB-303, un autre instrument vintage fort prisé en techno dont le rôle est de générer des lignes de basses. Son look ne laisse pas indifférent puisque la face avant est bariolée de "taches" oranges qui seront du meilleur effet sur scène. Le prix est alléchant puisqu'elle se trouve aux alentours de 2400 F (importation Piano Show). Mais bien que MIDI, il ne sera pas possible d'en piloter les fonctions à distance, son utilisation est surtout manuelle avec les huit boutons largement dimensionnés en face avant.



Dans les instruments qui font fureur tout en restant dans le style techno, signalons la Deep Bass 9 de Control Syntesis, la Bass Station de Novation, le fameuse 309 Rave-O-Lution de Quasimidi, la Transistor Bass 3 de Braintec, la MS 404 de la marque allemande Doepfer, la MAB 303 de Will System, l'ATC 1 de Studio Electronics.

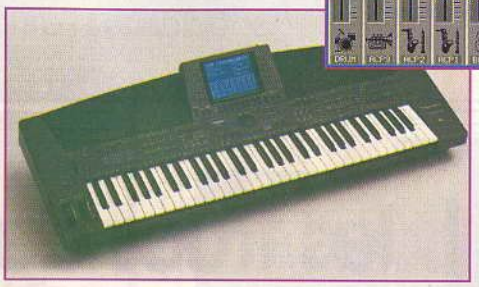
Les synthés

Dans le domaine des synthés, là aussi le phénomène techno fait des ravages puisque toutes les marques s'orientent vers ce type d'instrument qui en fait n'est qu'un retour à la vraie synthèse avec oscillateurs, filtres, modulations, effets, matrice de commande, rappelant les modulaires des pionniers mais en bénéficiant d'une technologie qui fait appel le plus souvent aux circuits de traitement du son, les DSP.

Ainsi le leader en la matière est le dernier synthé de Yamaha, l'AN1x, une bête pour la scène Dance dont le prix est de 7990 F TTC.
Cet instrument utilise un principe de modélisation physique mis au point par la société japonaise, grâce auquel vous recréerez de gros sons analogiques. Toutes ses commandes sont MIDI et temps réel. Rappelons que le modèle inférieur, le CS-1x peut se trouver à moins de 4000 F TTC.

Autre valeur sure, le Nord Lead qui est la référence en matière de synthé techno voit arriver sa version II en rack.

Cette petite merveille rouge se raccordera à votre Atari si vous déboursez la somme de 11000 F, mais n'oublions pas que c'est un instrument de prestige et que ses équivalents vintages modulaire valaient à l'époque aux alentours de 40000 F.



Les échantillonneurs

Après les grosses machines à échantillonner, voici de petits racks échantillonneurs de phrases destinés à la techno, très maniables, et de prix relativement abordables. Un des modèles du genre est le S 20 de chez Akai que vous emporterez sous le bras pour une somme modique. Chez Boss (sous marque de Roland), le SP-202 Dr Sample aurait été présenté au salon de la musique s'il avait eu lieu. Ce sampler pour artiste Hip-hop, technolover et Dj, possède des qualités fort intéressantes comme le BPM (Battement par minute, unité de tempo) calculé automatiquement en fonction de la durée d'échantillonnage, effets, micro intégré, carte mémoire "Smart Media", time stretch, etc.

Les scoops

Pour finir, deux évènements vont défrayer la chronique. Le premier est la sortie du premier clavier arrangeur équipé d'un écran à cristaux liquide unique au monde, de 256 couleurs. Vous pouvez découvrir cet instrument fabuleux signé Technics en avant première sur le CD Rom de notre confrère le magazine Keyboards (son prix sera de 18000 F). Moins cher mais tout aussi intéressant, voici le premier CD dédié uniquement à la Groovebox. Cet album sorti par le label Distance ne comprend que des track qui ont été réalisée par les plus célèbres Dj et compositeurs techno, la Groovebox étant simplement reliée à un DAT. Un site internet lui est consacré (www.clib.net/distance) ou vous pourrez trouver en téléchargement les fichiers MIDI de l'album, à réinjecter dans votre Groovebox.

Alain MANGENOT

P.A.O.

spécialiste : Patrick BONNET

des goodies CALAMUS

INVERS et ADEQUATE SYSTEMS investissent dans la promotion de CALAMUS SL. Ils seront présents à l'ATARI MESSE avec un beau stand et des goodies à l'effigie de notre monstre sacré, mais aussi à un gros salon APPLE pour vanter les mérites de CALAMUS SL allié à MAGIC MAC. Ce salon se déroulant après l'ATARI MESSE, ils auront alors une préversion de CALAMUS SL'98 qui devrait "dépotter" tant sur le plan interface que fonctionnalités.

GdM

pratique

les trucs de TDM : cadres avec texture en relief

Le mois dernier vous avez pu voir des cadres surfaces avec texture, défonce et effet de décollement de la feuille par un ombrage réaliste.

Nous allons voir aujourd'hui comment réaliser cet effet. La démonstration est faite intégralement sous CALAMUS SL, mais il est tout à fait possible de ne la faire partiellement avec ce dernier voire sans lui à l'aide d'autres logiciels.

Pour ce qui est de CALAMUS SL, cet exercice demande les modules MASQUE (en standard dans la version 96) et FILTRE.

1) tracez un cadre surface avec un gris à 50%
2) copiez le dans le clipboard
3) allez dans le module filtre et sélectionnez le filtre BRUIT
4) réglez le bruit à % avec effet de brouillage

5) paramétrez la sortie finale en niveau de gris (300 dpi si vous avez assez de mémoire)

6) cliquez sur OK et lancez l'effet
7) le résultat est une surface grise bouillée
8) retournez dans le module FILTRE
9) sélectionnez le filtre RELIEF
10) réglez l'effet relief à son maximum et avec une orientation nord/ouest
11) paramétrez l'effet final en image RVB
12) cliquez sur OK et lancez l'effet
13) vous avez maintenant un beau cadre avec une texture granuleuse réaliste
14) allez dans l'éditeur de courbe de gradation
15) en paramétrant les courbes de chaque composante, colorez votre cadre comme vous le désirez
16) cliquez sur OK
17) votre beau cadre est maintenant en couleur

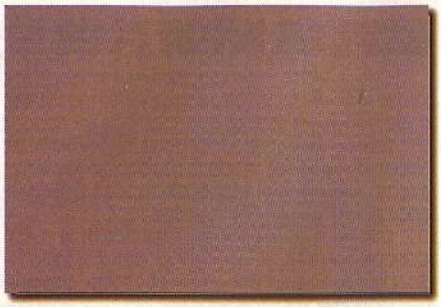
18) déplacez-le dans le clipboard
19) copiez du clipboard le premier cadre surface
20) colorez le avec un noir à 100%
21) tracez un cadre texte à l'intérieur
22) tapez le mot TEST en blanc
23) groupez les deux cadres
24) faites une copie de ce cadre groupe dans le clipboard
25) copiez le cadre "texture" sur la page
26) placez-le derrière le cadre groupé
27) sélectionnez les deux cadres
28) masquez-les
29) votre joli cadre texturé est maintenant "défoncé" par le titre
30) désélectionnez-le
31) copiez du clipboard le cadre groupe à nouveau
32) allez dans le module FILTRE
33) sélectionnez le filtre ADOUCIR
34) réglez le taux à 18, la profondeur au maximum et le point rond
35) paramétrez l'image finale en niveau de gris (300 dpi si possible)
36) lancez le calcul
37) votre ombre est parfaite à l'intérieur, mais n'existe pas en bordure
38) découpez votre cadre ombre au-delà de son périmètre
39) retournez dans FILTRE
40) recommencez l'opération de flou
41) ça y est votre ombre est parfaite
42) placez là derrière votre cadre "texture"
43) déplacez là légèrement vers le sud/est
44) et voilà vous vous retrouvez devant un 'superbe cadre réaliste
45) un zoom sur le cadre vous montre le gros atout de CALAMUS SL : le masquage du titre est parfait car vectoriel (pas d'effet escalier comme dans un logiciel de retouche photo)

TEST

Ouf ! Au premier abord cela fait 45 étapes et peut paraître rébarbatif. Une fois la manip' "digérée", cette opération se fait en quelques secondes. On peut même automatiser les opérations si l'on possède le module MACRO.

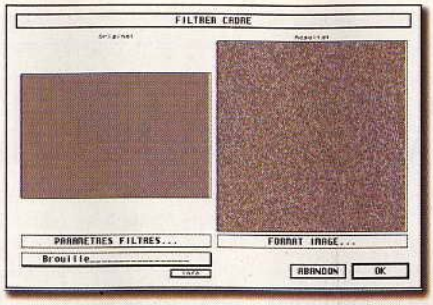
Cet exemple a le mérite de montrer l'importance de l'ombrage qui va faire vibrer votre cadre. En effet, un rapide comparatif entre l'étape 29 et le final montre à quel point le placement de l'ombre donne littéralement vie à votre maquettage. Sans ombre, le titre et bien entendu le cadre, sont plats. Comme quoi une "tarte à la crème", comme l'effet d'ombrage réaliste, est parfois bien utile.

Godefroy de MAUPEOU

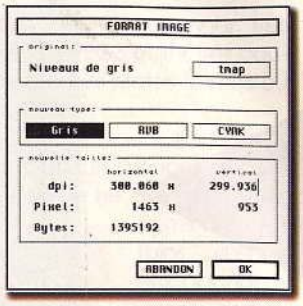


1

3

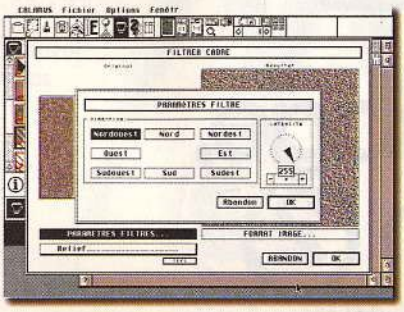


4



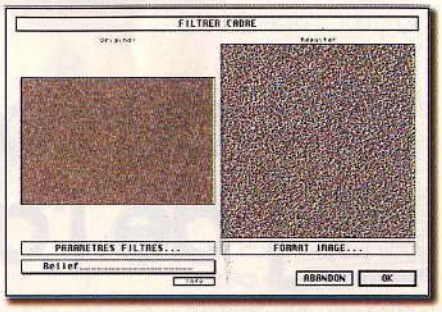
5

9

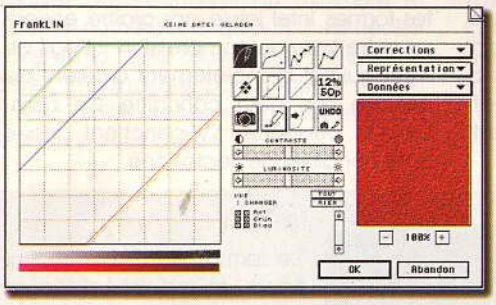


10

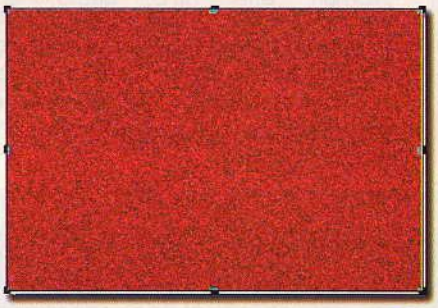
11



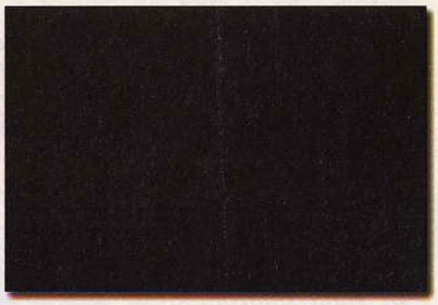
12



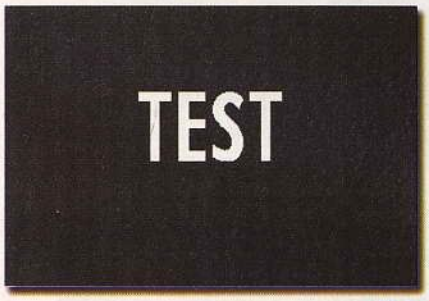
15



17



20



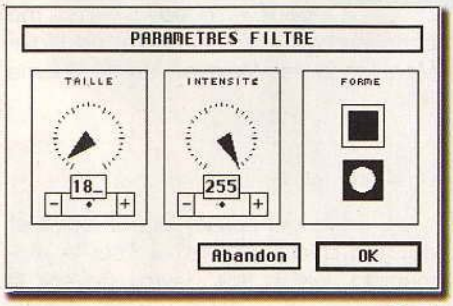
22

24

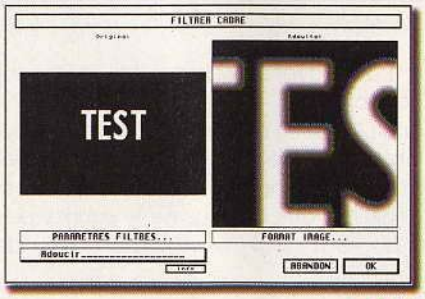
29

33

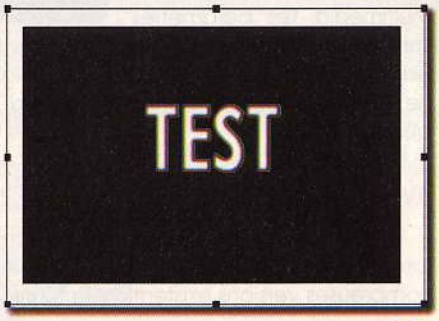
35



34



37



38

MULTIMEDIA

spécialiste : Hervé PIEDVACHE

EXPOSE N'EST PLUS !!!

Cela devient un secret pour personne, il est devenu impossible d'acheter un EXPOSE de nos jours. Un des composants est devenu introuvable.

C'est un réel problème car il n'existe plus de boîtier de digitalisation pour FALCON aujourd'hui hormis la QUICKCAM, mais qui possède une qualité très en deçà des feus MATDIGIR, MATDIGIT, SCREENEYE et EXPOSE.

Ceci dit, à l'heure actuelle, TITAN DESIGN et BLACK SCORPION SOFTWARE se penchent sur la question et n'excluent pas de créer un autre boîtier de ce type probablement moins cher, son prix ayant été un frein aux falconnistes de base.

Tout espoir n'est donc peut être pas perdu.

GdM

du son, de l'image, de l'animation (2)

Nous revoici retombés dans le multimédia pour le plaisir de tous...

Dans le précédent numéro, nous nous sommes arrêté au format d'animation de Microsoft, "l'AVI" et plus particulièrement au player AVIO3O de Sector one.

Aujourd'hui nous allons élargir l'horizon du multimédia car celui-ci ne s'arrête pas à un seul format d'animation. Nous pouvons aussi trouver des MOV et des MPEG. Tous ces formats sont de plus en plus évolués grâce à la technologie des micro-ordinateurs qui se développe sans cesse.

Dans l'avenir il sera sûrement aussi facile de regarder un film sur un ordinateur que sur sa télévision. En attendant, la vidéo est considérée comme le moyen le plus pauvre du multimédia. Les paramètres sont multiples et la qualité pas toujours au rendez-vous... Qu'à cela ne tienne, les jours passent et les techniques évoluent.

AVI

Un petit rappel concernant ce format car il vient initialement du PC. De nombreuses versions existent avec toutes sortes de nuances. Actuellement l'un des plus répandu est le Inreo 3.2 (IR32) d'Intel. Ce format étant l'un des plus complexes ne pouvait être lu sur Atari. Le voici enfin reconnu pour le plaisir de tous et donc joué correctement. C'est un peu lent mais avec une carte accélératrice c'est beaucoup mieux.

Un player qui puisse lire ce format correctement est le player de Sector one (AVIO3O) disponible directement sur Internet, BBS ou en contactant directement le groupe SECTOR ONE. Je vous signale, au cas où vous ne le sauriez pas, qu'il vous faut une version 1.xx de l'AVIO3O.

Cependant, cette routine actuellement utilisée sur de nombreuses plates-formes Intel laisse apparaître encore un autre type de compression. Il s'agit de l'IV41 qui est complètement différent de ce que l'on peut connaître. De nombreuses personnes s'y penchent dessus dont certaines de Sector one.

Le MOV

Ce format a été conçu par Apple, en créant un format QuickTime (QT).

Les formats sont un peu moins nombreux que pour le format AVI, mais la conception de celui-ci montre aussi la possibilité de faire une multitude de choses tant sur les dimensions, que les types de compressions.

Je vous épargnerais donc tous les formats, toutes les nuances...

Je vous signale qu'il existe plusieurs players de MOV. Les deux meilleurs, à ma connaissance, étant Aniplayer de Didier Mequignon et Mplayer de Guillaume Tello.

LE MPEG

C'est le tout dernier format réalisé et qui sera décrit aujourd'hui. Pour le moment la version trois devrait devenir le

vos suggestions

HELLO du groupe SECTOR ONE, toujours à l'écoute de tous, reste à votre disposition pour vos questions et surtout sur le développement de l'AVIO3O en le contactant :

- BBS AFSF : (33) 01.64.29.44.23
- BBS THE : (33) 02.43.53.57.70
- NeST : Christophe Villeneuve @90.800/1.39
- Atarinet : Christophe Villeneuve @51.901/1.39
- Internet : Christophe.Villeneuve@Parx.fr

Vous pouvez également joindre Guillaume TELLO, auteur de M PLAYER à l'adresse email suivante : gtello@planete.net

standard incontournable en attendant d'être détrôné par la quatre plus puissante.

Ce format est un standard qui repose sur une double compression tant vidéo, que sonore (son 16 bits stéréo à 44,1 Khz). Il existe actuellement 4 types de compressions. Deux de ces formats sont très connus et répandus. Concernant le troisième il commence tout juste à se faire connaître. Quant au quatre, il devrait arriver dans quelque temps.

– Le MPEG1 :
Il s'agit d'un format d'animation touchant juste la vidéo et surtout les images.
Il permet d'afficher 25 images par secondes au minimum et peut en numériser jusqu'à 72. Il est nécessaire, vu la taille, d'avoir des périphéries assez importantes pour pouvoir fournir une rapidité correcte (un lecteur CD ROM par exemple).

– Le MPEG2 :
ce format est un peu plus différent car les images sont obligatoirement en multiple de 16 pixels mais dans l'autre sens. Il inclus d'autres options qui le rapprochent des applications de la télévision numérique et notamment le son. Ce format peu répandu oblige à avoir des cartes vidéo très puissantes et spécifiques pour pouvoir obtenir un rendu correct.

– Le MPEG3 :
c'est le nouveau format qui pointe son nez. Celui-ci a été conçu pour compresser un son à la fréquence d'une oreille d'un être humain. C'est-à-dire compresser de telle façon, que la compression ne lui fera pas perdre sa qualité.

Aucun player n'existe encore sur Atari, mais cela pourrait changer très prochainement le MPEG3 étant très courant sur de nombreuses plates-formes ou sur internet.

Je sais que plusieurs groupes se penchent sur celui-ci... Je ne citerais pas de noms car certains d'entre eux abandonneront probablement avant la fin, mais on devrait tout de même voir sous peu un ou plusieurs players Français ou Etranger pour ATARI.

Par contre, je ne vous expliquerais pas le MPEG4 car, pour ma part, les informations que j'ai dessus ne me permettent pas d'écrire quelque chose de concret et de bien réel.

LE CAP'TAINE

graphisme

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

PIXART IV wird dà

En toute logique, la dernière version du célèbre logiciel de dessin allemand, signé CRAZY BITS, devrait être présentée à l'ATARI MESSE les 4 &5 Octobre prochains.

Vivement NEUS !!!

GdM

pratique

initiation à NEON (2)

Que la force soit avec vous !

Le pouvoir sans le prix, c'est possible et c'est sur ATARI. "J'en ai rêvé, NeoN l'a fait". La dernière fois nous avons vu le moyen de faire des objets translucides, l'effet que je vais décrire en découle directement.

Caméra où es-tu ?

Vous vous souvenez quand vous avez vu des anims réalisées avec Lightwave et que tous ces effets lumineux vous ont paru fantastiques. Et bien réjouissez-vous, nous allons avec notre cher Neon gagner un peu de terrain vers ce logiciel qui, soit dit en passant, reflète tout à fait le monde sauvage du PC : "on vous vends des machines surpuissantes à bas prix, mais c'est pour mieux vous vendre à des prix exorbitants les seuls logiciels qui puissent tirer un tant soit peu partie de cette puissance" (Neon = environ 2 000frs, Lightwave 5.0 = environ 11.000frs (on ne parlera pas de 3ds Max), faites la comparaison et réfléchissez (bien que pour un "particulier" cela ne soit même pas la peine)).

Le but sera ici de reproduire l'effet qui génère ces rangées de cercles lumineux lorsqu'une lumière entre ou approche du champ de vision et d'animer automatiquement cet effet.

Je ferai appel un peu à l'article précédent pour éviter de recommencer certaines explications, mais normalement cela ne devrait pas trop être gênant du point de vue pratique.

Comme la dernière fois on aura une face interne et une face externe, disposées l'une par rapport à l'autre avec les mêmes paramètres "front/Back", sauf que la face externe aura les paramètres "front" et "Back" activés (ceci est indispensable).

En fait ce qui va changer, ce sont les textures et le fait que les deux faces seront simplement deux polygones de forme carrée (à la place d'objet pouvant être plus complexe précédemment).

La texture du cercle lumineux sera mappée sur la face externe et la face interne comme avant servira "d'éclairant" pour la face externe.

L'utilité de la translucidité pour cet effet, c'est qu'elle permet de faire varier l'intensité lumineuse de l'effet en fonction de la position de la lumière par rapport à l'objet "translucide" (entre guillemet car il est transparent). Pour obtenir cette variation la face interne ne devra avoir que le paramètre "spec" et rien d'autre (la texture est blanche, éventuellement vous pouvez reprendre le fichier *. MAP qui sera utilisé sur la face externe et le mettre en bump map), ainsi en imaginant qu'elle soit fixée et devant à la caméra, quand la lumière arrive au bord du champ de vision, l'angle d'éclairage du polygone sera tel, que l'effet d'éclairage spéculaire n'ira plus vers la caméra après réflexion sur la face externe et l'effet de cercle disparaîtra.

La texture de base pour la face externe sera un fichier *.MAP en niveaux de gris représentant la forme lumineuse que vous voulez voir dans votre effet (cercle, disque, hexagone, la tête à Toto, etc...), cette forme devra être sur fond noir et au minimum un peu dégradée sur les bords. Avec ça votre effet est "blanc" et un peu monotone, on va donc lui attribuer un pixmap. Pour que le mapping soit un peu moins fixe on activera l'option "metal". Une image qui donne des résultats assez jolis, consiste à faire un

arc-en-ciel concentrique sur fond blanc et avec un centre blanc (voir image sur disquette). Parlons maintenant des paramètres d'éclairage qui doivent être désactivés (amb, diff, spec) car l'effet est dû à la lumière quand elle est derrière l'objet et il ne doit pas pouvoir être éclairé par-devant. "Mirr" est activé et "filt" (au-dessus de "mirr") doit être à fond. "Trns" est lui aussi à fond, "filt" (sous "trns") est à zéro et "idx" est à 1.00. Cela fait que, dans les parties noires, rien n'est reflété depuis la face interne et que l'objet est totalement transparent et dans les parties "blanche" l'objet est totalement transparent mais il vient s'ajouter à l'image du fond le blanc reflété depuis la face interne qui est filtré par la couleur de la texture, si couleur il y a (quand c'est noir, c'est filtré et donc il n'y a pas de reflet).

Cette fois ci, l'orientation de l'objet dans l'espace est importante (car on lui donnera un "point at" dans l'éditeur de scène) et donc les deux faces devront être "sur le plan XY, la face externe étant un peu déplacée vers les z négatifs.

Lâchez tout ! Ça bouge tout seul !

Pour faire quelque chose d'un peu plus clair j'ai préféré faire deux fichiers scènes que vous devriez pouvoir trouver sur la disquette ; donc pour l'instant mettez les différents fichiers dans vos répertoires par défaut défini dans Neon et lancez Neon pour charger "halo. scn". Comme vous pouvez le constater il y a deux groupes d'objets. Le premier est constitué de la caméra et d'un deuxième objet qu'on appellera "center". "Center" est un objet vide attaché à la caméra (avec la fonction "connect" du menu animation) et situé juste dans l'axe de visée (si vous charger la caméra au centre de la scène, elle regardera vers les z positifs, c'est sur ce demi-axe que devra être placé "center").

Le deuxième groupe est composé de deux objets, plus un sous-groupe d'objets. L'objet principal est la lumière, il faudra prendre un polygone orienté sur le plan xy, transparent, mappé avec une image de soleil sur fond noir le centre étant blanc à 100 %, les paramètres devront être "amb" 100 %, "trns" 100 %, "filt" 0 % (celui sous "trns"), "idx" 1.00 et seulement ceux-là. Le deuxième objet est un objet vide, on l'appellera "guide". "Guide" doit être chargé au même endroit que la lumière et connecté à elle. Le sous-groupe est constitué par les objets d'effet. Vous pourrez en mettre le nombre que vous voudrez, mais ils devront respecter une disposition précise : si vous avez chargé la lumière au centre de la scène ("guide" y est aussi), alors il faut charger tous les objets d'effet sur le demi-axe des z positifs, puis tous les connectés à "guide".

Il y a maintenant une série de paramètres "point_at" à définir. Avant tout veillez à ce que la lumière ne soit pas au même endroit que la caméra. La lumière aura "point_at" "caméra", "guide" aura "point_at" "center" et enfin les objets d'effets auront "point_at" "caméra".

La scène est maintenant prête à fonctionner, il faudra tout de même régler la taille des objets d'effet par rapport à celle de la lumière, régler, les distances entre les objets d'effet et la lumière, la distance entre "center" et la caméra ainsi que celle entre cette dernière et la lumière. Je vous conseille, pour trouver la solution qui "bouge" le mieux, de déplacer la lumière à différents endroits du champ de vue et de voir comment sont disposés les objets d'effet. Pour régler la façon dont varie l'effet et régler son intensité, il vous faut ajuster les paramètres "spec" et "pow" (en l'occurrence "pow" permet de régler le moment à partir duquel l'effet apparaît en fonction de la position de la lumière par rapport à la caméra et plus il est grand, plus l'effet apparaîtra tard, mais ne le mettez pas à de trop grandes valeurs car l'effet risquerait de ne pas être visible). Le fichier "halo2.scn" correspond à ce que vous devriez avoir.

The end

Comme la dernière fois, je profite de cet article pour lancer un petit appel aux programmeurs. Cette fois-ci ce n'est pas spécifique à Neon, en fait je recherche (mais à mon avis il ne doit pas y avoir que moi) un programme qui serve à faire des height_field, soit en 3D2, soit BDY. Un programme de base serait déjà très bien (qui ferait des height field comme POV2), mais s'il pouvait y avoir quelques fonctions originales en plus, comme par exemple un height field sphérique (en fait on pourrait dire "radial Field" vu qu'on remplace les hauteurs par des rayons). Bon ! Et bien j'espère que cet article vous aura plu et maintenant, peut être, aurez vous une raison de plus de rester sur Atari, sans trop à avoir à envier certain logiciel d'autre plate-forme. Il me reste à vous dire "Bye Bye" et peut être à un prochain article !

Nox FERATU

l'image du mois

Jean Pierre CARO est un acharné de POV sur FALCON. Témoin ces trois images en 640'480 qui lui ont pris environ 9h de calcul chacune. Pour un temps aussi "court", sachez que son FALCON possède un coprocesseur arithmétique ce qui est indispensable à tout poviste sur FALCON.

Les images fixes, c'est bien, mais les animations, c'est encore mieux. Du coup J.P. CARO a réalisé une animation de 50 images en 320'200 nécéssitant un temps de calcul d'1h45 pièce.

On reconnaitra au passage les fameux arbres générés par le programme ARBRE de notre Phillipe LAFARGUE national, qui devrait être à nouveau présent le mois prochain.

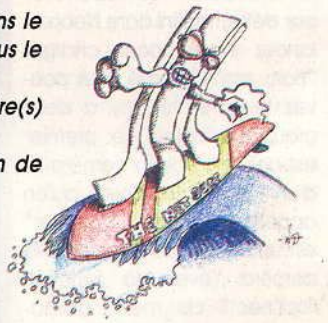
Du beau travail !

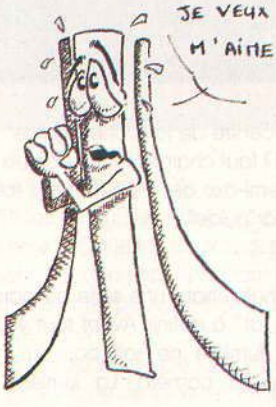
l'autre image du mois

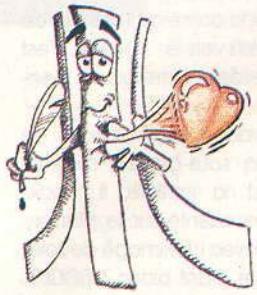
L'autre image du mois n'est certes pas ce qu'on appelle une image numérique, mais elle reste dans le sujet puisqu'il s'agit d'illustrations conçernant notre univers. L'auteur s'appelle ??? Mince, je ne retrouve plus le courrier qui était joins à l'envoi des dessins. Cela ne l'empêche pas d'avoir un grand talent lui aussi.

Si vous le connaissez ou s'il lit ST MAG, qu'il nous fasse signe et nous envoie un (plusieurs) autre(s) dessin(s), on le repassera en "deuxième semaine" avec son identité.

Nous lui présentons toutes nos excuses pour ce courrier perdu et éspérons que cette proposition de "mois supplémentaire" atténuera l'offense.







DISQUES DURS

AVEC HD-DRIVER

Quantum	Interne	Externe
SCSI 1.2 Go	1 790 F	2 100 F
SCSI 2.1 Go	1 990 F	2 490 F
SCSI 3.2 Go	2 690 F	3 150 F

Seagate	Interne
IDE 1.2 Go	1 290 F
IDE 1.7 Go	1 450 F
IDE 2.1 Go	1 490 F
IDE 2.5 Go	1 690 F
SCSI 2.1 Go	2 550 F

Fuji	Interne	Externe
SCSI 2.4 Go	4 190 F	4 650 F
SCSI 4.3 Go	5 590 F	6 150 F

SPECIAL D2D

SCANNERS

Mustek — *Drivers Atari fournis !*

Paragon 600SP II	300x600, 30bits, 1passe	1 690 F
Paragon 800SP II	400x800, 30bits, 1passe	2 290 F

SCANNERS COULEUR FORMAT A4 - A PLAT

ECRANS

Diamond

SVGA 14'	Couleur, 50Khz, 0,28 pitch	1 290 F
SVGA 15'	Couleur, 54Khz, 0,28 pitch	1 800 F
SVGA 15'	Couleur, 66Khz, 0,28 pitch	1 950 F
SVGA 17'	Couleur, 64Khz, 0,28 pitch	3 550 F
SVGA 21'	Couleur, DiamondTron	11 990 F

MEMOIRES

	0Mo	2Mo	4Mo	16Mo	32Mo
STE		290 F	490 F		
aixTT	590 F			1390 F	2230 F
MagnumST	790 F			1590 F	

PHOTO-NUMERIQUE

Casio

QV10A	+ Kit de connexion ATARI	2 500 F
QV100	+ Kit de connexion ATARI	3 690 F
QV300	+ Kit de connexion ATARI	4 245 F

Câbles SCSI2-DB25 / SCSI1-SCSI2 / SCSI1-SCSI1 / SCSI1-DB25 : 190 F
Les câbles ne sont ni repris, ni échangés.

Transport + assurance: 100 F jusqu'à 10 Kg.
Paiement: CB, Chèque à la commande. **VPC ouverte du lundi au vendredi de 10h à 18h**

Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.
Photographies non contractuelles.

IMPRIMANTES COULEUR

Canon

BJC4200	Couleur 720DPI	1 490 F
BJC620	Couleur 360DPI	2 390 F

Drivers Atari fournis !

1190 F

Fargo

FotoFUN!	Thermique	3 490 F

MODEMS

USRobotics — 1290 F

Sportster	33 600 bauds + STarCall	1 290 F
Sportster	V34 Flash - 56 000 bauds	1 690 F
Sportster	V34 Flash + STarCall	1 690 F
Courier	VEverything	1 690 F

ZyXEL

Omnis 288S	V34, fax, voix + STarCall	2 560 F
Elite2864	V34 + STarCall	2 890 F

AMOVIBLES

AVEC HD-DRIVER

Iomega

ZIP 100Mo + 1Cart.	1 190 F
Cartouche ZIP 100Mo	85 F
JAZ 1Go + 1Cart.	2 990 F
Cartouche JAZ 1Go	590 F

Nomaï

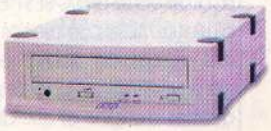
MCD 540Mo + 1Cart.	2 490 F
Cartouche MCD 540Mo	300 F

SyQuest

EZ-230 + 1Cart.	1 750 F
Cartouche 230Mo	155 F
SyJet 1.5 Go + 1Cart.	3 990 F
Cartouche 1.5 Go	720 F

LECTEURS CD-ROM

1090 F



Lecteur externe SCSI x8

Lecteur externe SCSI x12	1 390 F
Lecteur externe SCSI x16	1 490 F

http://www.parx.fr

9 Rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 02 43 56 92 76
Fax 02 43 56 80 47
BBS 02 43 53 57 70
E-mail info@parx.fr

DIVERS

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

le catalogue BEST ELECTRONICS

Le catalogue de BEST ELECTRONICS est enfin sorti.

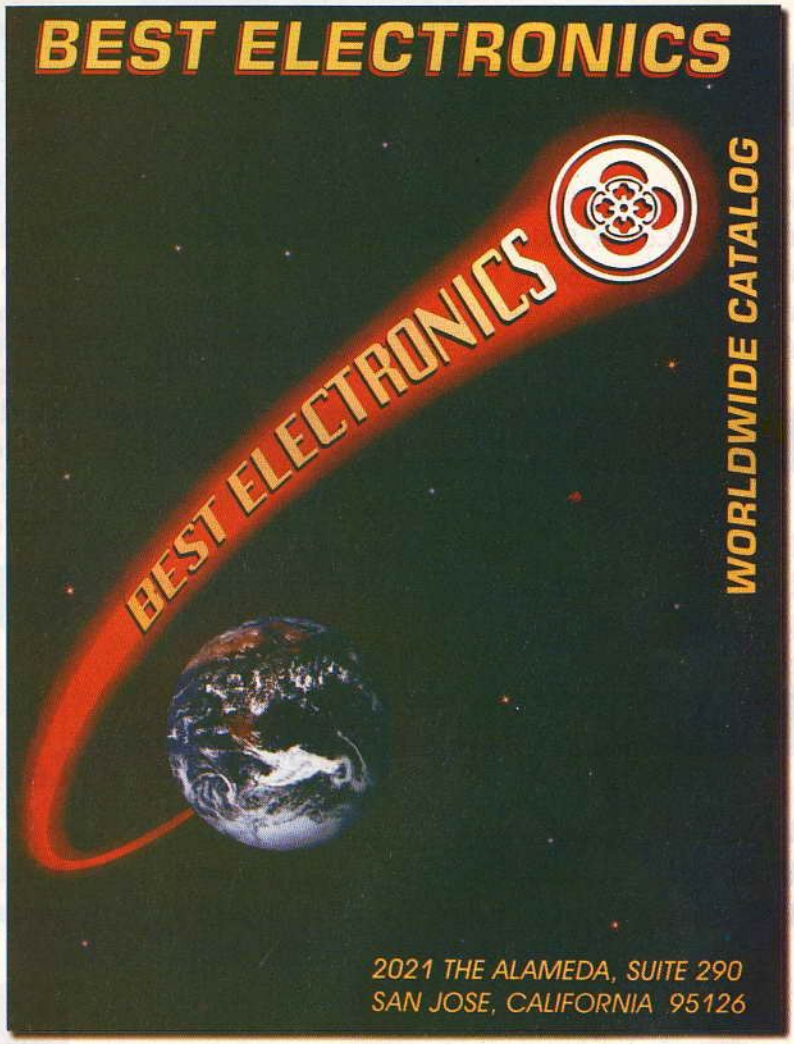
Pour ceux pour qui ne voient rien d'extraordinaire à cette annonce, je vais réexpliquer qui est BEST ELECTRONICS et nul doute qu'en fin de paragraphe, ils comprendront le pourquoi de ce texte.

Au fil des années, BEST ELECTRONICS, société américaine dirigée par Brad KODA grand "fan" du monde ATARI, a racheté toutes les pièces détachées de la corp. Si je dis toute, il reste tout de même une exception : les pièces de ST BOOK où là c'est un peu la misère. Il faut se contenter d'autocollants et de batteries car le reste a été, à première vue, racheté par ACN pour fabriquer les STBOOK que l'on a vu fleurir il y a 2 ans pour environ 3 OOO F. Donc si comme moi, vous en avez acheté un et que votre écran LCD est tombé en rade (ce qui est assez fréquent vu la fragilité de ce dernier), il ne faudra pas compter sur Brad KODA qui ne pourra rien pour vous.

Par contre pour tout le reste, il vous surprendra. Que vous ayez rayé votre "sticker" 1O4O, grillé votre alimentation, perdu le manuel de votre SH 2O4 ou explosé l'écran LCD de votre LYNX, BEST ELECTRONICS a la solution. Au total plusieurs milliers de pièces agrémentent ce catalogue. Parmi ces pièces on trouve également les plans de toute la gamme ATARI, les goodies (tasses, pin's, T Shirt...), manuel, disquettes d'origine et quelques programmes ou accessoires.

MAIS CE N'EST PAS TOUT

Ce n'est pas tout, car non content de nous fournir toutes ces pièces essentielles à la survie de nos machines, Brad, en véritable collectionneur, nous montre moult photos avec explicatifs de prototypes incroyables qui n'ont jamais vu le jour officiellement, sauf chez la corp... et chez BEST ELECTRONIC visiblement.



Dans cette véritable caverne d'Ali BABA, on verra ainsi des photos du 1040STE+ qui comportait un disque dur interne IDE de 40 MO ainsi qu'un 286, le 130 ST (ancêtre du 520ST) ou encore le 4160 qui n'est autre qu'un 1040 avec 4 MOS de ram. Dans ce dernier cas, vous pouvez d'ailleurs acheter le boîtier avec le joli sticker "4160" pour mettre votre ST à l'intérieur et épater ainsi la galerie. Du même genre, vous pouvez acquérir l'autocollant du FX-1, qui n'est autre que le prototype du FALCON avant qu'il ne s'appelle le SPARROW. Six couleurs sont disponibles, mais attention la série est limitée.

Toujours dans les prototypes, on peut voir deux belles photos du SF354, lecteur à bande pour les backups, une de l'écran XC1411 pour la série XE, les lecteurs de disquettes XF351 et XF551, l'interface TOP 850, l'imprimante 1027+, le clavier pour console 2600 et 2600A, les consoles 2700 et 5200, le proto du POWER PAD tout en métal... mais pas de FALCON 40.

On trouve également beaucoup de raretés comme le CDAR504 cité par Bernard DOLLIN le mois dernier et surtout des tas de trucs et astuces ou infos.

Saviez-vous par exemple que le nom du ST BOOK était à l'origine le MAXI ST ? Que le processeur 74LS373 qui équipe d'origine les 520 ST et 1040 STF fonctionne très bien jusqu'au jour où l'on veut augmenter la mémoire par le biais du port cartouche et qu'il faut alors le remplacer par un 74AS373 (dispos chez BEST , bien entendu) ? Que les STE comportant un CO25913 DMA I.C. ont été rappelés pour cause de bug DMA à corriger (Best vous explique comment effectuer cette correction si le vôtre n'a pas été renvoyé) ? Que si votre MEGA STE utilise le composant PAL I.C., C301901-001 (localisation UA2), il aura des problèmes avec le mode HD du lecteur de disquette et qu'il faut alors le remplacer par un PAL, C301901-002 N ?

Il en va ainsi à pratiquement toutes les pages avec souvent deux ou trois encadrés par page.

LA REDOUTE BATTUE ?

Sur le nombre de pages non (228 contre plus de 1000), mais sur l'intensité oui. Ce qui est remarquable dans cette publication, c'est le côtoiement d'un catalogue classique (commande et descriptif de pièces détachées) avec un véritable ouvrage didactique qui vous explique des tas de choses sur vos machines, vous les présente avec leurs caractéristiques et n'hésite pas à vous montrer beaucoup de raretés voire du jamais vu.

De fait, ce catalogue qui était attendu par tous les professionnels et passionnés du SAV ATARI, s'adresse à tout utilisateur qui voudrait en savoir un peu plus sur nos machines.

Le prix est tout-à-fait abordable et je ne peux que le conseiller à tous et ce d'autant plus que Brad KODA vient à tous les salons, donc au troisième Forum des Applications Atari les 6 & 7 Décembre prochain. Il ne peut certes amener tout son stock, mais si vous lui commandez à l'avance ce dont vous avez besoin, cela vous permettra d'éviter des frais de port USA/France assez coûteux, surtout lorsque c'est pour acheter une pièce à 5$.

BEST ELECTRONICS WORLDWIDE CATALOG
éditépar BEST ELECTRONICS
2021 The Alamenda, Suite 290
San José, California 95126 – U.S.A.
fax +00 (408) 243–8274
prix : 90,00 F

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr

Les logiciels PARX ? Votre Atari les adore !

Kobold 3.5 - 390 F

Donnez du ressort à vos fichiers !
Copiez, déplacez, lancez vos backups automatiques à toute vitesse, grâce au plus rapide des utilitaires de transfert de données sur Atari.
L'outil idéal à intégrer pour vos copies sur votre bureau alternatif.
Compatible toutes machines !

NeoN Graphix 3D - 990 F

Le seul environnement professionnel en matière d'applications graphiques 3D sur Atari. Entrez par la grande porte dans l'univers de l'image de synthèse 3D, avec l'un des plus puissant outil de modélisation, rendering, ray-tracing et animation 3D.
Fonctionne sur Falcon030 avec Copro uniquement.

Devpac 3 + Interface 2 - 790 F

Devpac DSP + Interface 2 - 690 F

Devpac 3/DSP + Interface 2 - 1090 F

Arabesque 2 - 490 F

Outil essentiel pour créer logos, cliparts, ébauches. Logiciel de dessin vectoriel en 2D et en couleur. Muni de nombreuses fonctions de dessin et de déformations, il fonctionne entièrement sous GEM, ce qui lui assure une pleine compatibilité avec toutes les machines Atari, y compris les clônes et les émulateurs.

HD-Driver 7 - 250 F
Mise à jour pour 50 F

Outside 3.4 - 250 F
Mise à jour pour 100 F

PARX

9 Rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél 02 43 56 92 76
Fax 02 43 56 80 47
BBS 02 43 53 57 70
Email info@parx.fr

Vous pouvez également nous retrouver sur Internet http://www.parx.fr
Contactez-nous - VPC ouverte du lundi au vendredi de 10h à 18h
Paiement par CB ou par Chèque à la commande - Frais de port : 35 F.
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

DEMOS

spécialiste : Frédéric THIRARD

service démos

Si vous cherchez des démos Atari, pensez au Service Démos.

Pour 15 Francs la disquette (tout compris), et sans frais d'inscription, le Service Démos vous propose de nombreuses démos et intros pour votre Atari (STF / STE ou Falcon).

N'hésitez pas à demander la liste (contre un timbre) à l'adresse suivante :

Service Démos – Frédéric THIRARD 35, chemin des beaux vents 95610 Eragny sur Oise

Important : si vous commandez et payez par chèque, libellez le à l'ordre de F. Thirard.

spécial PLACE TO BE V

La cinquième édition de la Place To Be se déroulait cette année à Pau, du 14 au 18 août, au Parc des Expositions. On a pu dénombrer 250 participants et 200 visiteurs dont bien sûr des Ataristes.

Voici donc le compte rendu d'un rendez-vous à ne manquer sous aucun prétexte, et bien sûr l'interview du mois.

PLACE TO BE : KEZAKO ?

La Place To Be, pour ceux qui ne suivent pas, est l'une des plus grosses Coding Parties de l'été. Cette année les organisateurs ont quitté l'Auberge Landaise de Mont-de-Marsan pour aller à Pau, plus pratique d'accès, avec une salle et des moyens plus grands, elle est organisée par l'association MIPS (qui contient des membres du groupe Eagles) avec l'aide du groupe Scarface et de nombreux autres partenaires et sponsors.

Cette Coding Party est depuis le début multi-machines. On a donc pu voir des PC, des Amigas, bien sur des Ataris, mais également des stations Silicon Graphics ainsi qu'un Power PC Acorn sous RiscOS.

Le nombre d'Ataristes est en légère baisse cette année : une quarantaine de participants et à peine plus de 20 machines, surtout des Falcons et quelques ST.

Parmi les participants on note : trio, Scarface bien sûr (mais pas de production Atari cette année malheureusement), Trisomic developpement (Zerkman et kor) qui sont membres des X-MEN, un regroupement de joyeux lurons qui ont le don de mettre de l'ambiance et qui ont fait monter à eux seuls la consommation globale d'alcool dans la CP !

Bill / RDT Crew, Joker / MJJ Prod,

Teskal, Section 9 et Sine / Idemline... bref du beau monde !

On regrette tout de même l'absence de :

The Misfits (dommage, l'année dernière ils avaient réalisé l'excellente Gloops)

Dumbo (l'auteur du Graoumf Tracker, habituellement présent à la plupart des manifestations Ataristes)

Exa, Adrenaline (mais ces deux derniers devaient certainement être à la Gigafun)

Centek (ils ont toutefois offert des lots pour les concours Atari...)

EKO bien sûr (mais certains membres étaient là...) et l'Hades ! (je devais faire une démo de la machine, mais manque de chance, il n'était pas prêt à temps).

LA CP EN ELLE MEME

La Place To Be s'est déroulée pendant cinq jours non-stop, avec l'incontournable CALS'N à la sono, un stand vidéo avec un projecteur de bonne qualité et une équipe compétente malgré quelques bavures.

Un réseau local complet était présent, monté et maintenu par l'équipe de Paritès (partenaire de la Place To Be) malheureusement réservé aux machines équipées pour, c'est-à-dire, à quelques exceptions près, les PC.

Ce réseau permettait l'échange direct de fichiers et surtout une connexion permanente et relativement rapide à l'Internet.

Les Stands Ordimag et Diablo proposaient du matériel informatique des consommables (disquettes, CD vierges) et des consoles de jeux.

De même on pouvait assister à une projection quasi non-stop de mangas (avec une sélection d'excellents titres) sur grand écran, à l'écart des machines et du bruit.

Non loin de là se tenait le bar où l'on pouvait se restaurer (pizza, coca, steaks frites) à toute heure ; accueilli par de charmantes demoiselles.

La salle était de grande taille, de quoi accueillir sans problème tous les participants avec leurs machines, et de quoi discuter près du bar, à l'écart du bruit.

Si les douches étaient chaudes et bien pratiques, il faut reconnaître que l'emplacement pour dormir était un peu trop prêt de la grande salle, et par conséquent assez bruyant, mais bon, de toute façon, en C.P., on va se coucher quand vraiment on ne tient plus debout, et donc ce n'est pas un si gros problème.

A noter que cette année, il n'y a pas eu de panne réseau importante ni de

problème d'électricité, si ce n'est quelques coupures dues à un bel orage pendant une des nuits. Ceci dit en dehors de l'orage le temps a été particulièrement ensoleillé ce qui était bien agréable (peut être même un peu trop chaud les premiers jours).

LES CONCOURS

Comme dans toutes C.P. qui se respectent, de nombreux concours étaient organisés...

Bien sur les traditionnelles démos et intros, sur les différentes machines, mais également les modules soundtrack 4 et 32 voies et également un concours soundtrack 1 voie / 1 instrument 10 Ko maximum comme l'année dernière.

Egalement les concours de graphismes 2D, 3D et animations 3D avec d'agréables surprises...

Une fast compo (concours-surprise) consistait à réaliser sur place un jeu mettant en scène un dinosaure et un grille-pain (c'est-à-dire le thème de la C.P. cette année), dans le même style, il y a eu un concours d'icônes Place To Be et un concours de graphes avec également un dinosaure et un grille-pain.

On a également pu voir des "wild compos" c'est à dire des concours libres, en général des vidéos mélangeant images de synthèse, musique et vidéo "classique", le tout sur cassettes VHS. De bonnes compos ont été présentées notamment celle des X-MEN (hors concours toutefois car elle avait déjà été présentée à une autre C.P.).

Et puis également le traditionnel lancé de disquettes, décliné en deux versions cette année : le lancé en longueur et le concours sur cible, plus original (voir photos).

Un autre concours assez délirant : le concours de coca : il s'agit de boire en entier et sans s'arrêter une bouteille de 1,5 Litre le plus vite possible... à gagner : 2 bouteilles de coca...

Les démos et intros Atari étaient récompensées par des Centurbos offertes par Centek et des jeux Falcon (Crown of Creation 3D et Impulse) offerts par la Terre du Milieu.

Ces démos et intros seront testées le mois prochain.

ON A VU

Parmi les choses intéressantes à voir au niveau Atari, notons que Zerkman avait connecté sans difficulté sur son Falcon un graveur de CD-ROM qu'il exploitait sous Linux 68k afin de graver des CD regroupant de nombreux freewares et sharewares Atari (pour Linux ou Gem). Ceci m'a permis de découvrir à quel point Linux 68k était avancé et permettait d'offrir un système d'exploitation complétant à merveille le TOS et le GEM.

ZIGO du groupe EXA venait présenter des logiciels Centek particulièrement intéressants.

Mime présentait son MIDTracker, qui permet de jouer un fichier soundtrack sur un synthétiseur via les ports midi du Falcon. Un logiciel très intéressant, qui permet de redécouvrir certains des bons vieux modules .MOD que l'on apprécie. Notons qu'au fil des nouvelles versions, l'interface et les possibilités du logiciel ont grandement évolué.

Et puis il ne fallait pas non plus rater Bill / RDT Crew, avec ses 4 disques durs SCSI de 80 Mo, posés directement sans boîtier sur la table, avec une connectique maison (voir photo) assez pittoresque (mais ça marche, et c'est bien le principal).

L'INTERVIEW...

Ce mois-ci, l'interview est bien sur en rapport avec la Place To Be : ce sont donc JPS et Cyann, Ataristes et membres de l'organisation de cette C.P., que j'ai interviewé.

Salut à tous les deux, pouvez-vous vous présenter rapidement ?

Cyann : Salut à toi. Je m'appelle Astrid, je suis étudiante en maths à Pau et j'ai 24 ans.

Jps : Bonjour, je suis Jean-Philippe et je suis étudiant en informatique à Pau aussi. Je vais faire 24 ans.

Quel est votre rôle au sein de l'association MIPS (qui organise la Place To Be) ?

Cyann : Dans l'association on est tous sur le "même pied" d'égalité. Sinon officiellement je suis la trésorière de l'association. Donc si vous avez trop de sous-sous dans la popoche pensez à nous.... :)

Jps : On est assez polyvalents en fait. On est à la fois public relation, on va à la recherche des sponsors et on fait même les frites en cuisine pendant la Coding ... :)

Vous êtes tous les deux sur Atari, y a-t-il d'autres Ataristes dans MIPS ?

Jps : Il y a aussi Sherlock et K-mel de Scarface. Le reste des Ataristes d'EAGLES est passés sur PC et Mac :(((

Quels Ataris avez vous et quelle utilisation en faites vous ?

Jps : ben j'ai eu un STF et j'ai encore un 1040 STE à 2.5 Mo ainsi qu'un Falcon. Je code dessus. Récemment ; j'ai adapté IRISVIEW au VGA avec Centurbo et j'ai commencé une adaptation d'un jeu PC qui s'appelle Qwirks.

Cyann : Comme Jps j'ai un STE 1040 et un Falcon. Pour tout dire c'est les mêmes que l'on se partage.

Pour les utiliser il faut que je me batte avec lui pour les avoir.... Sinon je résous ses problèmes mathématiques...

Dans l'ensemble, la participation des ataristes à la Place to Be est-elle en baisse ?

Cyann : Oui. Mais beaucoup d'ataristes de l'an dernier sont passés sur PC et c'est dommage.

Vous intéressez-vous aux nouveaux clones de machines TOS (Hades, Phénix...)

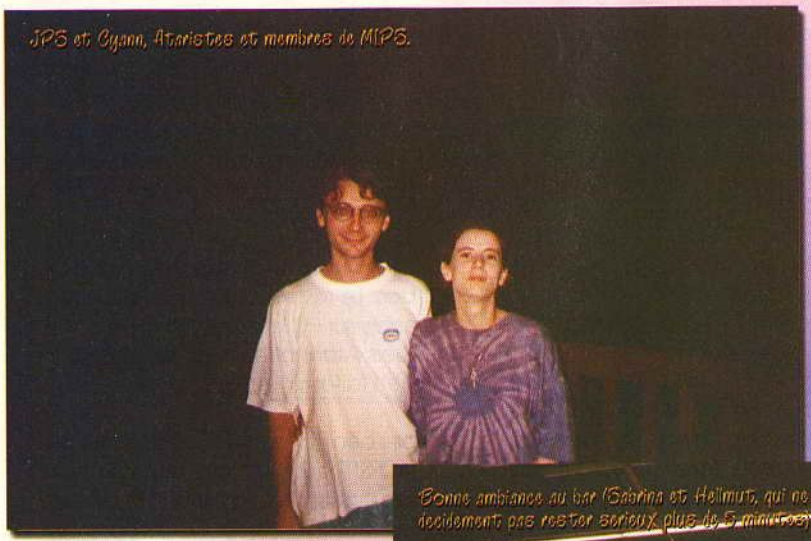
Jps : Ben j'aurais bien voulu voir un Hades à la Place To Be, mais bon... ;)

Sinon, sur le principe, l'Hades serait plutôt un clone TT et pas Falcon ce qui me gêne un peu. Le Phénix semble prometteur .. Affaire à suivre.

Cyann : Sur le principe faire des clones TOS est un bonne chose. Mais j'ai peur que le prix rebute les Ataristes.

Parlons un peu de la CP, le déplacement à Pau était un gros pari, dans l'ensemble le bilan est positif ?

Cyann : Oui c'était un TRES gros pari. Mais on voulait le prendre pour plusieurs raisons : la plus importante était le déplacement des participants, à Mont-de-Marsan pour arriver en train, il fallait faire au moins un changement,


JPS et Cyann, Ataristes et membres de MIPS.

Le fameux concours de coca

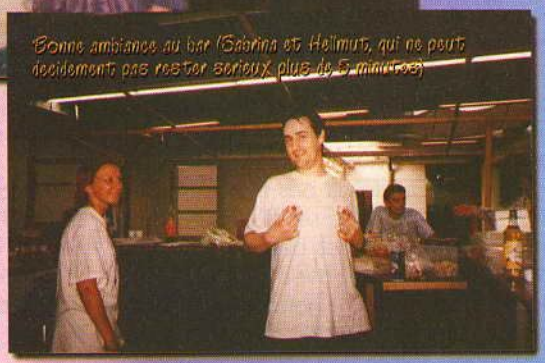
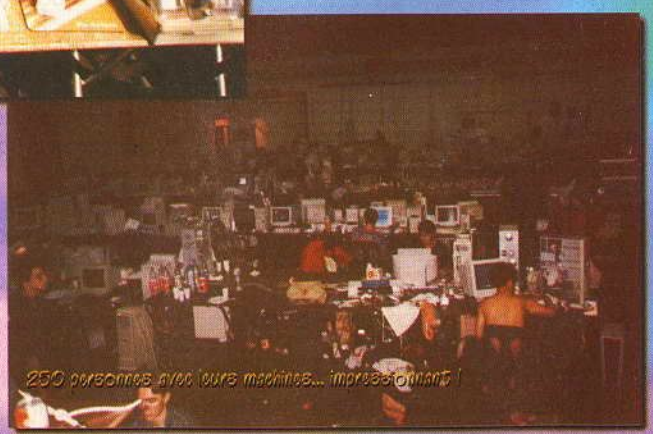
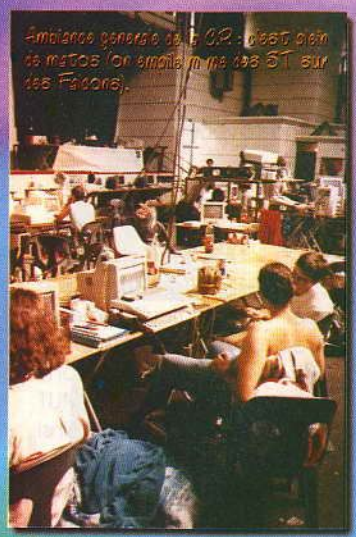

Bonne ambiance au bar (Sabrina et Hellmut, qui ne peut decidement pas rester serieux plus de 5 minutes)

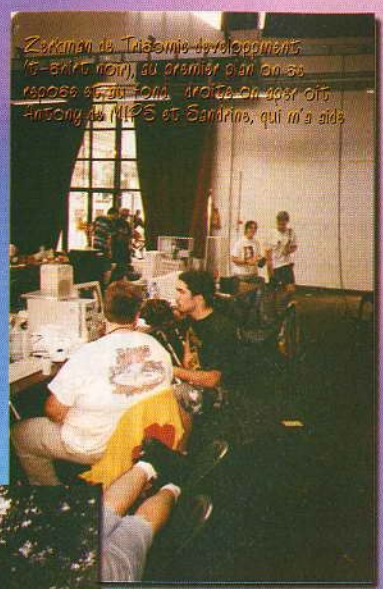
Photo de famille : les Ataristes de la Place To Be (la même avec couverture, quelques secondes après) Kor et Cyann font défaut et il y a deux ou trois inrus...

Le Falcon de Bill RDT Crew : enchaînement sauvage de démos sons.

Après la sono, GALSN se lance dans les acrobaties (séance de nettoyage des pieds dans les lavabos)


250 personnes avec leurs machines... impressionnant !


Ambiance générale de la C.R : c'est plein de mecs (on émule même des ST sur des Macs).

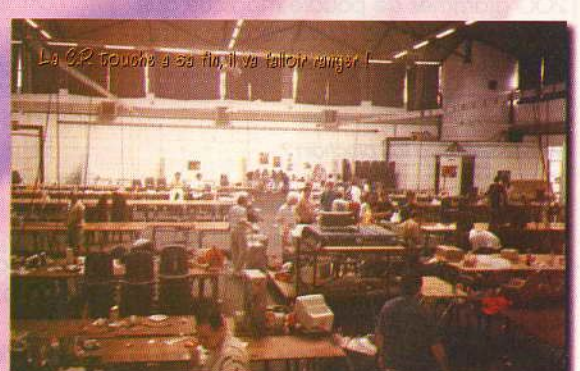

Zerkman de Tristomic development (G-skrit noir), au premier plan on se repose et au fond, à droite on voit Antony des NPS et Sandrine, qui m'a aidé.

Zerkman au lancer de disquette (tir sur cible) : il s'en est bien tiré !

La cible du lancer de disquettes... on distingue nettement les cadavres de disquettes qui gisent sur le sol.

Au centre dokor
- MJJ Prod (avec la barbe), à sa gauche Sims
- Idemline et à sa droite Bill
- RDT Crew en train de lire... STMAG.

Au bar, on ne chômme pas !


La C.R touche à sa fin, il va falloir ranger !

alors qu'à Pau c'est plus simple. De plus tous les membres de l'association MIPS étant sur Pau il était plus facile pour nous de l'organiser.. Sinon au point de vue du bilan : on a réussi notre pari : on était plus nombreux cette année que les autres.

Jps : Je crois Astrid, que la raison principale est plutôt le fait qu'à Pau, les moyens dont nous disposions étaient beaucoup plus importants : réseau local, accès internet pour tout le réseau, etc.

Des regrets au niveau de la CP, des ratages à ne pas refaire ?

Cyann : Pour les regrets c'est le nombre diminuant des Ataristes. Pour les ratages la remise des prix s'est faite un peu tard : beaucoup de gens étaient déjà partis et sur l'estrade c'était un peu dur de voir qui avait gagné vu le nombre de personnes présentes.

Jps : Quelques problèmes d'organisation somme toute. Mais on fera mieux l'an prochain.

La Place To Be est très certainement l'une des meilleures Coding pour les Ataristes, et l'ambiance y est inégalée... quelle est la formule magique ?

Jps : la formule ? ... Si formule il y a, je pense que Cals'n est pour beaucoup dans l'ambiance qui règne a la P2B et pour le reste, ben on est sur la scène depuis 89, on aime ce que l'on fait et on passe beaucoup de temps à organiser et à faire notre maximum pour que tout ce passe bien.

Cyann : On fait déjà la CP par plaisir et on essaie de mettre un minimum d'interdits pour les participants.

Sinon pour la formule magique : il faut 1 pincée de poudre de salpêtre, 200 grammes de poudre magique que l'on trouve dans la caverne aux 7 dragons au fin fond de l'Himalaya...

Vous remettez ça l'an prochain ?

Jps : Bien sûr. Les dates ne sont pas encore fixées mais ça ne saurait tarder. Mais d'ici la Place To Be 6, il y aura peut-être une surprise vers Pâques...(Non Fred ? ? ?) (NDLA : ben, faut voir...)

Cyann : Les dates seront très certainement pour le mois d'août pour changer...

Et...vous mettrez Hellmut aux steaks frites ?

Jps : vi ... attaché à la friteuse ...

Hellmut : si vous me forcez à faire la cuisine, on aura forcément moins de lots à distribuer vu qu'il y aura des morts, mais je suis prêt à mettre au point une recette à base de crottes de nez malaxées avec de la sueur de cochon.

Cyann : Sous la pression faut pas céder... Mais là vaut mieux céder.

Vous irez à d'autres CP cette année ?

Cyann : à la Volcanic au mois de février, une autre pendant les vacances de printemps et à l'Euskal (c'est la plus grosse CP espagnole et c'est juste à côté de Pau, à San Sebastian) au mois de juillet.

Jps : Pareil.

Je voudrais remercier JPS et Cyann qui ont accepté de faire cette interview (on a fini par la faire !).

Notez que la Place To Be m'a donné envie d'organiser une C.P. en région parisienne au Printemps... rien n'est encore fait... mais si ça vous branche, faites-le-moi savoir !

RESUMONS....

On peut dire que la Place To Be 5 a été sans conteste un franc succès : 5 jours d'informatique, de bonne humeur, de discussions intéressantes et de produits et logiciels à découvrir, des jeux en réseau, une animation sympathique... et une ambiance du tonnerre !

On en vient à regretter la relative austérité de nombreuses autres C.P.

De plus Pau est une ville très agréable, c'est une bonne occasion de profiter du soleil du Sud Ouest.

Seule ombre au tableau : une remise des prix franchement décevante (malgré les lots de qualité) et quelques cafouillages lors de la présentation des productions, mais cela fait un peu partie de l'ambiance Place To Be.

La Place To Be 6 se présente déjà comme la C.P. inévitable de l'été prochain, alors commencez à organiser vos vacances dès maintenant, et ne la ratez sous aucun prétexte ! En ce qui me concerne, le rendez-vous est d'ores et déjà pris !

REMERCIEMENTS

Nous voici arrivés au "greetings" : je tiens à remercier tout particulièrement : MIPS pour leur accueil chaleureux et en particulier : JPS & Cyann, CALS N, Antony et Sabrina (un très grand merci), HELLMUT (cradosaure de première classe), ainsi que tous les participants à la Place To Be 5 et en particulier les Ataristes, et puis bien sûr Sandrine...

ET APRES

N'oubliez pas que vous pouvez me joindre par minitel sur 3615 STMAG ou 3615 RTEL en Bal DEUFR, ou par e-mail : thirard@planete.net.

N'hésitez pas à me contacter, surtout si vous organisez une C.P. (même petite) où si vous avez produit une démo, une intro, un module ou un beau graphe. Pourquoi ne pas faire parler de vous ou proposer vos créations sur la disquette ou le CD ROM du magazine ?

Les productions Atari de la Place To Be (et bien d'autres) sont d'ores et déjà disponibles au service démos au prix habituel de 15 Francs la disquette. A noter que le Service Démos qui s'était arrêté au mois d'août (il faut bien prendre des vacances) reprend pour toute l'année, et sera vraisemblablement présent au prochain salon Atari au mois de Décembre (mais je vous en reparlerai).

Le mois prochain je testerai les productions Atari de la Place To Be. En principe il y aura également le compte rendu de la Netzone Party (organisée à Mont-de-Marsan, et qui n'a pas encore eu lieu à l'heure où j'écris ces lignes) et de la Gigafun (une grande C.P. organisée par le French Falcon Club à laquelle je n'ai malheureusement pas pu me rendre).

De nombreuses pages à lire le mois prochain !

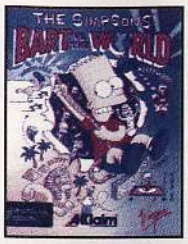
Frédéric THIRARD
thirard@planete.net

INCROYABLE !!!

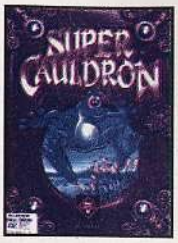
Plus de 18 000 logiciels Atari en stock au prix du Domaine Public...

L'arme fatale = 49 F

Baby Jo = 49 F



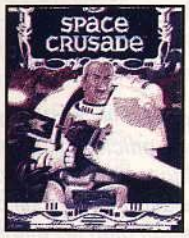
Bart vs the world = 49 F



Super Cauldron = 49 F

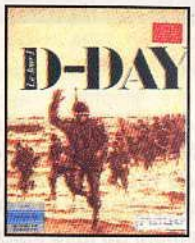
Carlos = 59 F

Crazy Cars 3 = 49 F

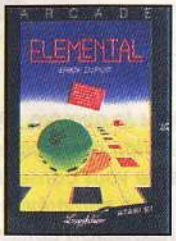


Space crusade = 49 F

Dan Dare = 39 F



D-Day = 39 F

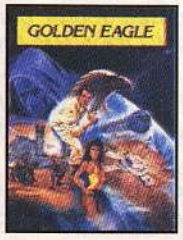


Elemental = 39 F

F-19 Stealth Fighter = 49 F

Final Blow = 49 F

Fliying Fortress = 59 F



Golden Eagle = 49 F

Microprose Golf = 59 F

Guardians = 39 F

Harlequin = 49 F

Hook = 39 F

Mig-29M = 49 F

Les aventures de Moktar = 49 F

Et des dizaines d'autres titres... Catalogue disponible contre 10 F en timbres)

Venez nous rendre visite à la Foire aux logiciels pour Atari et Amiga

les 13 et 14 Septembre de 10 h à 18 h

Plus de 30 000 logiciels en stock...

Renseignements au 03 27 67 77 67
IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret

Bon de commande à retourner à : IFA 11, rue des Ecoles 59680 Colleret

Désignation	Prix
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

Montant de ma commande .....

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

Frais de port 40 F

Total .....

N° CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité ...../..... N° Tél : .....

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Mise en garde : les produits de cette offre sont des produits neufs, vendus sans aucune garantie, ni échange, ni reprise.

IFA Informatique et Communication - 11, rue des Ecoles - 59680 Colleret - Tél : 03 27 67 77 67 - Fax : 03 27 67 71 36

PERIPHERIQUES

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

gravage CD sécurisé

Dans certains il arrive que CD RECOREDER annonce un brutal "SCSI error Medium" lors du gravage d'un cd. Dans ce cas, essayez de graver en simple vitesse. Il y a de très fortes chances pour que ce problème ne se reproduise pas.

Pour ma part, je n'ai plus du tout eu de problème SCSI au gravage depuis que j'ai adopté cette vitesse de gravage. Parfois il vaut mieux la graver lentement que griller du cd à pertes...

GdM

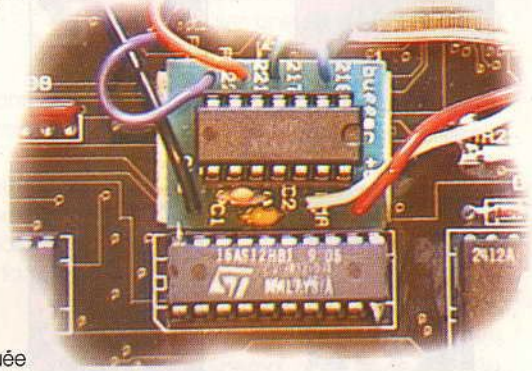
Dans le numéro 109, Marc ABRAMSON mettait en garde les possesseurs de FALCON contre les problèmes qui peuvent survenir avec l'installation d'une carte accélératrice dans certains FALCON. Je ne vais pas réécrire ici son article qui faisait tout de même une page et demie. Je vous conseille donc de vous y reporter, car quelle que soit la carte accélératrice, cette carte implique des modifications de carte mère non prévues à la conception du FALCON et donc implique un risque de disfonctionnement sur certaines machines. A ce titre Marc ABRAMSON conseillait vivement de faire installer la carte par le concepteur qui connait bien les effets pervers qui peuvent survenir. Dans le cas présent, ce sera l'importateur puisqu'il s'agit d'une carte anglaise.

Je reprendrais tout de même la conclusion de Marc :

"En aucun cas, ne vous laissez abuser par un bon fonctionnement d'un logiciel sur un autre FALCON accéléré. "UNE CARTE ACCELERATRICE PEUT MARCHER SANS PROBLEME SUR UN FALCON, SANS MARCHER SUR VOTRE MODELE et un logiciel peut ne pas poser de problème sur le FALCON accéléré du voisin, tout en ne fonctionnant pas sur votre FALCON accéléré avec la même carte.

Enfin éxigez de votre installateur une garantie d'au moins trois mois sur la carte... En règle générale, si votre enssemble carte-Falcon tient ces trois mois, il tiendra toute sa vie..."

Je précise que la garantie des trois mois citée par Marc est bien évidemment assurée sur la NEMESIS à condition d'avoir été installée par LA TERRE DU MILIEU.



NEMESIS

Un Falcon standard n'est pas une bête de course. C'est pour cela qu'il existe des cartes accélératrices.

PRESENTATION

Il existe deux types de cartes accélératrices, celles qui accélèrent le bus et le processeur d'origine et celles qui proposent un nouveau microprocesseur avec un contrôleur de TT-RAM. Si celles du second type sont assez chères mais proposent un gain important de performances (une Afterburner coûte 450OF mais accélère le Falcon 5 à 7 fois, voire plus), en revanche les premières coûtent peu cher mais ne permettent qu'un gain plus modeste mais néanmoins significatif de performances.

La première carte à être apparue sur le marché a été la Speed Resolution Card, elle proposait plusieurs fréquences de fonctionnement pour le CPU (16, 18, 20, 32, 36 et 40 MHz, les 3 fréquences les plus élevées étant obtenues par doublage de fréquence du CPU par rapport au bus), une accélération possible du FPU, du DSP, une circuiterie d'horloge vidéo sophistiquée et même une horloge CODEC pour le 44,1KHz audio. Ces nombreuses fonctions, ainsi qu'une inutile complexité de conception en firent une carte plutôt chère : elle était proposée à 139OF (plus 39OF de pose).

La carte accélératrice NEMESIS, même si elle reprend une partie des caractéristiques des cartes précédentes a su aussi tirer partie de leurs faiblesses pour, d'une part améliorer la stabilité du Falcon à haute vitesse, et d'autre part diminuer au maximum le prix de la carte.

La NEMESIS a gardé la sélection de multiples fréquences de fonctionnement : 16, 20 et 25 MHz, ainsi il reste toujours possible d'adapter la carte à des Falcons récalcitrants. L'accélération FPU et DSP est aussi présente et paramétrable en accord avec la vitesse du CPU. La circuiterie vidéo a été simplifiée au maximum et il n'y a pas d'horloge CODEC (aucune carte accélératrice n'en propose actuellement). Résultat de ces concessions, la NEMESIS ne coûte que 59OF (plus 25OF de pose).

L'INSTALLATION

Munissez-vous d'un fer à souder fin d'environ 40W, de soudure fine (10/10e ou 16/10e), une pince coupante fine, une pince à dénuder, une pince plate mince et un cutter. Vous pourriez aussi avoir besoin d'un complément de fil de câblage (la longueur fournie peut être insuffisante). Prévoyez enfin du ruban adhésif style "chatterton" ou un pistolet à colle pour fixer de façon fiable les fils à la carte mère. La documentation en anglais qui était fournie avec était fort claire et détaillée, beaucoup de schémas et surtout d'importants paragraphes destinés à débusquer les problèmes d'installation pouvant survenir. Le fichier README fourni sur la disquette doit être lu avec attention, il peut contenir des modifications par rapport à la doc papier, sur l'exem-

plaire en ma disposition celles-ci avaient été corrigées au stylo sur la version papier. La version française de la doc est traduite et est actuellement en cours de mise en pages, elle devrait être terminée lors de la sortie de ce magazine.

La carte se présente sous la forme de deux modules, le plus gros est la carte accélératrice proprement dite, tandis que le plus petit est une modification SDMA (aussi appelée modif horloge ou modif Cubase). La modification proposée va plus loin que celles généralement implantées : l'horloge destinée au SDMA et routée directement vers ce dernier par un fil. Il en résulte deux améliorations : premièrement le signal parvient directement au SDMA sans faire tout un circuit dans le circuit imprimé et sans partager cette horloge avec le FPU, il est donc plus puissant et les problèmes d'audio ou de SCSI sont de ce fait résolus ; deuxièmement les horloges FPU et SDMA étant dorénavant séparées, il devient possible d'accélérer le FPU sans être obligé, comme d'autres cartes accélératrices, de procéder au massacre de la patte 11 du FPU. Côté SDMA, un circuit résonnant (une self en série avec une résistance) absorbe d'éventuelles ondes stationnaires augmentant ainsi la fiabilité du Falcon à 25 MHz. L'autre module, très classiquement se branche sur les deux ACIA, le DSP, l'alimentation et intercepte l'horloge standard du Falcon à 32 MHz pour la remplacer par ses propres horloges à 40 ou 50 MHz.

Falcon 030 TOS 4.04
AES v3.40
GEMDOS v0.48
MiNT not present
Blitter Enabled
NVDI not present
Video Mode: 640 * 480 * 16
LineF FPU installed
Run and Malloc from STRAM
Ref: F030 + FPU, 640 * 480 * 16

GEM Dialog Box:	3.400	135%
VDI Text:	3.705	129%
VDI Text Effects:	7.535	136%
VDI Small Text:	3.420	134%
VDI Graphics:	7.835	146%
GEM Window:	1.695	129%
Integer Division:	1.975	157%
Float Math:	0.185	200%
RAM Access:	1.480	172%
ROM Access:	1.475	152%
Blitting:	3.210	114%
VDI Scroll:	5.845	116%
Justified Text:	4.295	125%
VDI Enquire:	1.135	154%
New Dialogs:	4.195	138%
Graphics:	132%	
CPU:	170%	
Average:	142%	

tests en situation réelle	avec NEMESIS	sans NEMESIS
calcul sous RAYSTART	46'10"	72'
rotation d'image sous STUDIO PHOTO PRO (68030)	4'53"	9'
rotation d'image sous STUDIO PHOTO PRO (DSP)	19"	30"
affichage d'un logo vectoriel sous CALAMUS SL	6"	28"

Pour sélectionner la fréquence de fonctionnement du Falcon, nul besoin de percer un trou à travers le boîtier en plastique. Le changement de vitesse s'effectue par le biais de 3 programmes permettant de sélectionner l'une des trois vitesses. Il est possible de les placer dans le dossier AUTO si on le souhaite. Un autre programme permet de connaître la vitesse courante de la NEMESIS. D'autres utilitaires fournis sur la disquette complètent le pack d'installation.

LES PERFORMANCES

Contrairement aux cartes telles que la Speed Res Card qui montait le CPU à 20/40MHz (20 en externe et 40 en interne), la NEMESIS accélère le CPU à 25MHz. Cela peut paraître moindre, mais la taille réduite du cache du 030 (512 octets) fait que le CPU passe plus de temps en externe qu'en interne. En conséquence les performances d'une carte 25 MHz sont sensiblement identiques à celles d'une carte 20/40MHz. Le tableau de performances joint vous permettra de juger de son comportement.

Si vous possédez une Afterburner la NEMESIS vous est particulièrement destinée. En effet d'origine le 040 de cette carte accélératrice est cadencé à 16/32MHz (avec les 8Ko de cache interne et le doublement interne de fréquence très sophistiqué mis au point par Motorola, le 040 est plus souvent à 32 qu'à 16 MHz, surtout si vous installez de la TT-RAM), une fois que la NEMESIS est installée, vous passez à 25/50 MHz, à ce niveau de vitesse, l'installation de TT-RAM sur l'Afterburner vous offrira un gain notable de vitesse : vous pourrez facilement atteindre 10 fois la vitesse d'un Falcon de base.

LA VIDEO

Qui dit fréquence accélérée dit bande passante vidéo augmentée. Il est donc possible de générer des modes graphiques de plus grandes dimensions. En particulier, sur la disquette d'installation vous trouverez un patch à placer dans le dossier AUTO qui vous permettra d'obtenir (enfin) du 640x480 points en true color VGA. Par ailleurs la NEMESIS est compatible avec les cartes SCREEN BLASTER et BLOW-UP, avec la possibilité de créer des modes graphiques plus performants qu'auparavant.

Cependant le complément idéal de la NEMESIS est le programme VIDELITY qui est disponible séparément au prix de 190F. Spécialement prévu pour la NEMESIS, il permet d'aller encore plus loin dans les modes graphiques, et en particulier en true color. Conçu par l'équipe de Black Scorpion (tout comme la NEMESIS), il est prévu pour être piloté par les logiciels de la gamme APEX. De grandes résolutions dans Apex Media enfin disponibles, voilà qui va rendre encore plus attractif ce logiciel de dessin. Les logiciels Apex ont aussi été optimisés pour tirer pleinement parti du gain de vitesse proposé par la carte.

LES PROBLEMES

Comme toutes les cartes accélératrices de son genre, la NEMESIS peut poser quelques problèmes. Tout d'abord l'installation devra être effectuée par quelqu'un de méticuleux et ayant quelques connaissances en électronique. Comptez 3 bonnes heures pour réussir l'installation, si vous allez trop vite vous risquez de vous tromper et donc d'endommager le Falcon. Par ailleurs l'accélération du bus à 25MHz ne plait pas au BLITTER. La fréquence de celui-ci doit être divisée par 2 pour un bon fonctionnement, ce qui est réalisé automatiquement par les programmes fournis. Malgré tout cela, il peut arriver que certains disques durs IDE (gérés par le BLITTER) fonctionnent mal. Il n'y a alors que deux solutions : ramener la fréquence à 20MHz ou changer de disque dur ! Heureusement ce cas est assez rare. Quant aux disques SCSI, le soin pris à la modification SDMA garantit une fiabilité quasi totale. Enfin, dernier problème pouvant survenir, les possesseurs de cartes mémoire anciennes (modèles 14Mo Atari, ou cartes basées sur 4 barrettes 8 bits, ou cartes 32 bits équipées de chips 80 ns) risquent d'avoir leur affichage envahi par des parasites. Il n'y a aucun risque de plantage mais c'est assez pénible à la longue, là aussi deux solutions : descendre à 20 MHz ou changer d'extension mémoire.

CONCLUSION

Comme les autres cartes accélératrices d'horloge, la NEMESIS proposera un gain d'environ 50 à 70% des performances pour un prix réduit, très réduit d'ailleurs puisque la NEMESIS est la moins chère de toutes les cartes accélératrices, ce qui lui confère le meilleur rapport qualité-prix. Les possesseurs d'Afterburner quant à eux devraient tous s'équiper de cette carte qui fera réellement décoller leur Falcon.

Jean Thierry PEAR

ZIP et JAZ

Les lecteurs de disques amovibles sont de plus en plus demandés car de plus en plus performants. Que ce soit au niveau de la capacité, au niveau de la rapidité de travail ou au niveau du prix tout simplement, nous sommes très très loin des premiers SYQUEST 44 et 88 Mo qui ont été le standard des années durant pour l'échange de gros fichiers entre les ordinateurs.

UN PEU D'HISTOIRE ?

Le moindre des lecteurs de disque dur ou cartouche amovible fait déjà 100 Mo (le ZIP) et travaille à une rapidité sans égal. Il suffit d'ailleurs de relancer son vieux SYQUEST 44 après avoir goûté aux joies des derniers lecteurs de ce type pour se rendre compte combien ces vieux coucous sont insupportables de ler

Mais ce n'était malheureu sement pas leur seul défaut. Il y avait surtout un gros problème de fiabilité dû au principe de la mécanique Winchetser qui les équipait. En il était fort courant d'envoyer une série de documents à flasher par la poste et d'en avoir au final une partie illisible par le flasheur. Cette catégorie de professionnel de la PAO pourra vous le confirmer, le SYQUEST 44 n'était pas un monstre de fiabilité.

Alors pourquoi l'a-t'on érigé au rang de standard ? parce qu'il n'y avait rien d'autre d'abordable ! Le disque optique ou les Bernouilli coûtaient une fortune.

Tandis que SYQUEST continuaient à travailler sur toujours plus de mémoire de masse et de fiabilité, IOMEGA, outsider, s'attaquait au marché grand public avec l'annonce du ZIP, lecteur de cartouche amovible 100 Mo avec un prix de lecteur aux alentours des 1300 F. Quelques problèmes techniques ralentiront sa sortie et pendant ce temps, SYQUEST sort l'EZ 135, histoire d'occuper cette part de marché.

Effet d'annonce tardant à être suivi dans les faits (explication officielle, trop de demande) par un outsider d'un côté, sortie d'un modèle aux performances supérieures (capacité, temps d'accès et de débit) par le numéro 1 du marché de l'autre côté, on pouvait s'attendre à un flop de la part de IOMEGA et pourtant, c'est SYQUEST qui s'est retrouvé mal avec des pertes phénoménales tandis que le ZIP devenait le nouveau standard du disque amovible.

Que s'est-il passé ?

Difficile à dire. Il est vrai que le gravage CD prend de plus en plus d'importance avec un coût au méga dérisoire (8ct). Il est également vrai que pour qui a goûté des joies du SYQUEST 44, l'envie de trouver un système plus fiable et plus simple d'emploi est certainement une chose qui a considérablement joué dans l'orientation du marché.

En tout état de cause, c'est du ZIP et du JAZ dont on parlera aujourd'hui ainsi qu'une évocation du MCD 540, bien que ce modèle soit remplacé par le 750 dont nous devrions vous parler sous peu.

ZIP

Ce qui frappe tout de suite dans le ZIP, outre son design particulièrement réussi, c'est son ergonomie. En effet, plus de manette à enclencher (particulièrement désagréable dans sa version "mini" sur l'EZ 135), un simple bouton sert à éjecter la cartouche. Pour l'enficher dans le lecteur une simple pression suffit. Dès lors on comprend déjà pourquoi certains ont remplacé le lecteur de disquette par celui-ci.

Autre avantage, la rapidité de traitement. Lorsqu'on regarde une doc technique, on passe toujours un moment à comparer les temps d'accès et de débit. Il y a une chose à laquelle on ne pense pas, c'est la rapidité d'utilisation. Ex. Sur un SYQUEST 44, il faut enficher la cartouche, appuyer sur une manette, et attendre que le lecteur ait lancé le disque à la bonne vitesse. Cette opération prenait 15 secondes mini. Sur l'EZ 135, c'est plus rapide, mais le principe est le même. Sur le ZIP, c'est quasi immédiat (1 seconde). Voilà pourquoi un copiage de petits fichiers sera plus rapide sur un ZIP que sur un EZ 135. Inversement une copie de 100 Mo sera plus rapide sur un EZ 135.

Si vous voulez remplacer un lecteur de disquette, il est évident qu'attendre plusieurs secondes avant de pouvoir lire ou copier deviendra vite exaspérant. C'est donc là un point de marqué pour le ZIP.

Autre avantage, la fiabilité de la cartouche. A la TERRE DU MILIEU, nous avons équipé tous les postes avec des lecteurs ZIP, moins chers et plus rapides qu'un réseau pour échanger des fichiers allant jusqu'à 80 mo (et oui, le maquettage de ST MAG c'est très lourd et un numéro représente plusieurs Go). Nous avons donc durant des mois et des mois passés et repassés des cartouches entre les lecteurs, certaines tombant par terre ou recevant des chocs, d'autres même voyageant par la poste et pas une seule fois un fichier ne s'est retrouvé défectueux. C'est un score particulièrement important pour une entreprise qui travaille avec un médium amovible.

Passons aux désavantages, car il y en a un peu (nul n'est parfait).

Le ZIP est tout de même un peu lent. Lorsque tous les disques dur de l'HADES sont pleins et qu'il faut travailler sur une cartouche ZIP, la lenteur du temps de sauvegarde par rapport à un disque dur classique se fait plus que sentir.

Un exemple ?

Un fichier de 33 Mo (le cahier GRAPHISME de ce mois-ci) mettra 50 secondes sur un disque dur IDE lambda et 1 minute 47 secondes sur le ZIP. Cela n'a l'air de rien, mais si vous sauvegardez régulièrement vos données en travaillant (sous CALAMUS SL par exemple), le temps de sauvegarde peut vite devenir agaçant.

Autre désavantage, il est impossible de donner un numéro d'ID autre que le 5 ou le 6.

A part cela, on notera également que CUBASE AUDIO fonctionne avec le ZIP. J'ai pu enregistrer 8 pistes en même temps et en lire autant sans aucun problème. Un collègue m'a tout de même signalé qu'il ne fallait pas dépasser les six pistes sur les enregistrements de longue durée (plusieurs minutes) au risque d'endommager les têtes du ZIP. Prudence donc de ce côté-là. De toute façon, 100 mo, c'est un peu juste pour Direct au Disque.

Attention, si vous voulez le connecter à un ST, il vous faudra un LINK spécial rapportant l'alimenta-

tion à moins que vous n'ayez déjà un disque dur connecté à votre ST par le biais d'un LINK. Dans ce cas, l'alimentation viendra du disque dur sans problème.

Le ZIP existe en version externe (superbe) et en version interne IDE 3 1/2 (bouton moins ergonomique). Sur le site d'IOMEGA on parle même d'une version SCSI en interne, mais pas chez la boîte de communication d'IOMEGA RANCE. Affaire à suivre donc...

Je terminerais avec son prix qui est extrêmement attractif tant sur l'appareil que sur la cartouche.

	ZIP externe	ZIP interne	JAZ	MCD 540
copie 72 mo / 20 fich. (sec.)	120.00		106.00	92.00
copie 7 Mo / 1 Fich. (sec.)	14.00		12.00	11.00
compatible CUBASE AUDIO	oui	non	oui	non
chargement sous CUBASE AUDIO	11.00	/	11.00	/
enr. pistes audio simultanément	8.00		8.00	8.00
temps d'accès (millisec.)	29.00		15.70	
taux de transfert maxi (Mb/sec.)	1.40	11.20	6.60	
temps de recherche lecture (millisec.)		4.00	10.00	
temps de recherche écriture (millisec.)		4.00	12.00	
temps d'éjection de la cartouche en activité (sec.)	1.00	1.00	10.00	11.00
mode veille	non	non	oui	non
temps d'éjection de la cartouche en veille (sec.)	/	/	1.00	/
temps de chargement de la cartouche (sec.)	2.00	2.00	12.00	13.00
capacité	100.00	100.00	1040.00	540.00
longévité cartouche (heures)	100000.00	100000.00	250000.00	
prix cartouche	129.00	129.00	990.00	299.00
prix au Mo (francs)	1.29	1.29	1.01	0.55
prix lecteur	1290.00	1290.00	3390.00	1700.00
nombre de cartouches livrées avec	2.00	2.00	2.00	1.00
norme	SCSI	IDE	SCSI 2 (testé en SCSI 1)	SCSI
autre livré avec	cable SCSI	kit instal. tower	cable SCSI + adaptateur SCSI 1/2	cable SCSI
alimentation	externe standart	non livrée	externe IOMEGA	externe NOMAI
bouton ON/OFF	non	non	oui	non
numéro d'id	n°5 ou n°6	maitre ou esclave	tous	n°1 ou n°6
terminator intégré	on/off	non	on/off	oui
led activité	oui	oui	oui	oui
led power	oui	non	oui	non
report port SCSI	oui		oui	non
éjection d'urgence (orifice "trombonne")	non	non	oui	non
position	horyz. et vert.	horyzontale	horyzontale uniquement	horyz. et vert.
pieds amortisseurs	sur coque	non	sur coque	à part pour pos. vert.
emplacement pour empilage	non	non	oui	non
fenetre visualisation cartouche	oui	non	oui	non
documentation	complète	complète	complète	minimale
notation				
ergonomie	9.00	7.50	10.00	5.00
esthétique	10.00	5.00	10.00	5.00
rapidité	7.50		8.50	10.00
environnement SCSI	8.00	/	10.00	6.00
prix au méga	7	7	8	10
prix lecteur	10	10	7	9
packaging	10.00	9.00	10.00	10.00
accéssoires fournis	9.00	9.00	10.00	7.00
compatibilité d2d	6.00	6.00	10.00	8.00

LE JAZ

C'est le grand frère du ZIP avec un Go de mémoire de masse. L'appellation demi-frère lui conviendrait en fait beaucoup mieux car il n'utilise pas le même principe.

Ce principe d'ailleurs a connu plus de déboire à ses débuts que celui du ZIP : cartouche qui fondait dans le lecteur, composant défectueux ce qui fait que, bien que ces défauts de jeunesse ne soient plus qu'un mauvais souvenir, on se demande comment le JAZ n'a pas coulé dès le départ. Probablement un effet de retombée de la popularité du ZIP.

Si la face avant ressemble en tout point au ZIP, design très semblable et même bouton d'éjection, il a besoin d'un temps de mise en route tout comme les SYQUEST. A ce titre, on le réservera plutôt pour les backups occasionnels et ce d'autant plus qu'il se met en veille au bout d'un certain temps d'utilisation, demandant alors plusieurs secondes de redémarrage lorsqu'on veut y faire un nouvel accès.

Pour CUBASE AUDIO, il marche très bien et cette fois-ci sans restriction. Du coup, vu sa capacité et la pénurie de disque SCSI de ce type ainsi que le faible coup du Go, il pourra s'intégrer à merveille dans un studio audionumérique.

Les temps de copie sont un peu meilleurs que le ZIP, mais pas d'une différence phénoménale.

On notera par contre l'intelligence de conception du boîtier qui permet d'empiler un ZIP par dessus.

Le JAZ se comporte en fait plus professionnellement en proposant une roue codeuse complète avec ID de O à 7, un interrupteur, une alim externe plus costaud et une connexion en SCSI 2.

Le JAZ existe en version externe (toujours superbe) et en version interne mais là je n'ai pas d'infos sur la taille et le standard employé.

UTILITAIRES

L'utilitaire dédié au ZIP, c'est HD DRIVER qui permet de coder ses cartouches. Si HUSHI reconnaît le ZIP au boot, il est par contre étonnant de voir que SCSI TOOL 6.10 (la version en ma possession) est incapable de le formater ou de le partitionner. Par contre AHDI le fait sans problème.

Pour le JAZ, je n'ai remarqué aucun problème avec les trois gestionnaires de disque dur cités (je n'ai pas ICD). Je vous conseille tout de même d'acquérir HD DRIVER si vous ne l'avez pas encore pour gérer ces deux périphériques et particulièrement le ZIP.

ALORS QUE CHOISIR ?

En fait, cela dépend de votre utilisation. Le ZIP est idéal pour une utilisation répétée et dépasse alors l'EZ 135 dans sa souplesse même si ses performances sont moindres, mais l'atout du JAZ reste sa capacité à toutes épreuves. Il servira de mémoire de stockage avant gravage (si l'on possède ce merveilleux outil qu'est le graveur cd) ou non ou bien de disque de travail audionumérique à merveille. Il ne remplace tout de même pas un vrai disque dur pour des applications classiques de par sa lenteur de mise en route après les veilles automatiques.

Pour ma part, je suis emballé par ces deux produits qui m'ont conquis, ce qui ne veut pas dire que pour vous les produits SYQUEST ou NOMAI ne seraient pas plus adaptées. C'est à vous d'essayer, je ne peux le faire à votre place.

Le MCD 540 est dépassé, puisque remplacé par le 750 comme cité plus haut, mais j'ai tenu à laisser le comparatif car il possède une mécanique Winchetser comme chez SYQUEST. N'ayant pas de produit SYQUEST autre que mes deux 44 Mo sous la main lors de ces tests, cela donne une bonne idée des rapports de vitesses (en faveur du MCD, d'ailleurs). Quant à la "boîte" du MCD, il semble que là aussi la version 750 Mo soit de meilleure facture (très déroutante sur le 540 il faut le dire).

A bientôt donc pour un test du MCD 750 et du ZIP + qui est déjà annoncé pour la fin de l'année et dont on ne sait pas grandes choses si ce n'est qu'il devrait être plus rapide tout en ayant toujours une capacité de 100 Mos.

Ah, j'oubliais, les cartouches ZIP sortent maintenant en couleur (vert, bleu, rouge et doré). C'est un détail mais pour ceux que le gris rebute...

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr

communication

spécialiste : Hervé PIEDVACHE

Jo communique

A partir d'aujourd'hui vous pourrez retrouver mon site web a l'adresse URL suivante:

http://ping4.ping.be/dipching-drulkhor/INDEX.HTM

L'ancienne adresse restera valable jusqu'au 1er Octobre 1997 ...

http://www.ping.be/~pin10575/INDEX.HTM

Cependant, afin d'eviter toute confusion, et puisque la nouvelle adresse est deja completement fonctionnelle, je vous demanderais de bien vouloir modifier vos bookmarks ...

MERCI

Jo VANDEWEGHE

faites votre WEB (3) (les frames, c'est nul)

Voilà un sous-titre qui annonce sans ambages le propos de cet article. Bien sûr, on va vous expliquer pourquoi un bon serveur HTML est toujours meilleur sans frames. Après on verra comment faire plus pratique et sans frames.

Historique

Les frames ne sont pas une implémentation officielle du HTML, il s'agit d'une proposition de la société NetScape qui a été pour la première fois incluse dans la version 2 de son navigateur WEB. Les concurrents ont bien dû suivre le mouvement pour rester dans la course, et c'est ainsi que les frames sont devenues une norme de fait, mais nullement une norme officielle.

Principe

Vous pouvez revoir en détail la syntaxe et l'usage des frames dans l'article HTML 8. Cependant, repassons rapidement en revue ses caractéristiques essentielles.

Si vous arrivez dans un serveur basé sur des frames, la page principale du serveur (home page) ne contiendra pas de code HTML affichable, en particulier, il n'y aura ni ‹BODY›, ni ‹/BODY›. En effet, une home page de serveur "framé" est une définition de frames. On y trouve des tags ‹FRAMESET› définissant, la taille, la forme et les ascenseurs des diverses zones du document ; et aussi des tags ‹FRAME› définissant pour chaque zone, quelle page HTML y est assignée, et le nom de cette frame. Le browser HTML, après avoir découpé la fenêtre principale en frames et y avoir éventuellement placé des ascenseurs, va charger les différentes pages HTML remplissant chaque frame.

Ergonomie

Regardé de près, il semble fort que le système des frames ait été conçu pour Windows (n'ayant pas de connaissances des GUI UNIX, je me rapporte à ce que je connais). Créer des frames revient à placer des fenêtres dans des fenêtres, véridique puisque qu'il est possible d'assigner des ascenseurs à chaque frame (il n'y a pas d'ascenseurs sans fenêtre, sauf dans le cas très particulier des scroll-lists). Le vice est assez poussé puisqu'il est possible d'effectuer une définition de frames dans une frame elle-même. Rapidement, cela devient le "bordel" et on n'est plus capable de savoir ce qui va réellement scroller quand on clique sur un ascenseur (et vice-versa : on ne sait pas sur quel ascenseur cliquer pour faire scroller un document).

L'ergonomie de Windows est très discutable, c'est le seul GUI (Graphic User Interface : Interface Utilisateur Graphique) permettant un usage récursif des fenêtres. C'est ainsi que l'on peut rapidement se retrouver avec plusieurs ascenseurs sur une même bordure de fenêtre, voire avoir des ascenseurs au milieu de la fenêtre. Cela fait un peu désordre. Pour parler de véritables fenêtres (celles avec des vitres et que l'on place dans les murs pour voir à l'extérieur de sa maison !), il m'est déjà arrivé de manipuler des fenêtres "récursives". Ces fenêtres d'apparence similaire à une fenêtre classique sont pourvues en haut d'une plus petite fenêtre, qui permet de faire entrer de l'air sans pour autant devoir ouvrir la grande. Ces fenêtres sont à manier avec la plus grande précaution, si on laisse la petite ouverte, il faut manier la grande avec douceur, sinon la petite part se fracasser contre le mur ou la grande, il y est plus sûr de refermer la petite avant de manier la grande. Toutes ces contraintes ont fait qu'il devient rare de voir ce genre de fenêtres, on leur préfère les modèles simples, moins contraignants. Vous pouvez faire le parallèle avec Windows (au présent, et dans un futur souhaité, mais probable...).

Les GUI du Macintosh et de l'Atari ne sont pas prévus pour cette hérésie que sont les fenêtres imbriquées. Néanmoins les browsers HTML sont bien obligés (avec plus ou moins de succès) de se plier au diktat des frames. Il s'ensuit un comportent bizarre du programme, non conforme aux habitudes de l'utilisateur, donc non ergonomiques. Le principe de l'ergonomie est de rapprocher les objets et programmes des habitudes naturelles de l'utilisa-

teur et non le contraire!

Navigation

Le menu HISTORIQUE de tous les navigateurs HTML permet de se déplacer avant/arrière ou vers un point précis de la liste des documents consultés. Dès que des frames sont présentes, cela n'est plus possible. A partir de ce moment les fonctions du menu HISTORIQUE permettent de retourner à la page précédente l'apparition des frames ou à la page suivante sans frames ou avec une construction de frames différentes. Une fois les frames construites, donc à l'intérieur d'un même serveur, seules les fonctions de navigation locale avant/arrière accessibles par un pop-up (clic sur le bouton droit de la souris) permettent de se déplacer dans le serveur. Autant dire que pour revenir de plusieurs pages en arrière, cela devient rapidement pénible. Pas question non plus de compter sur le tag ‹TITLE› pour donner un titre à la fenêtre, seul le ‹TITLE› présent dans la page HTML de définition des frames sera pris en compte et affiché.

Visibilité

Le découpage en frames prend de la place, surtout lorsqu'on décide d'y placer des ascenseurs (on ne met d'ascenseur que si le contenu du frame n'est pas plus grand que le cadre du frame, en mode AUTO les ascenseurs ne seront placés que si le contenu est plus grand). Autant dire qu'avec des résolutions VGA (640x480) ou inférieures, certains serveurs deviennent illisibles, c'est à croire que les concepteurs de sites WEB ne travaillent qu'en 800x600 ou en 1024x768 et n'en ont rien à faire des autres (ce qui est grave quand on est chargé de concevoir un site sensé être visité par d'autres personnes). Dans cette catégorie, il me semble que le pire site que je n'aie jamais eu l'occasion de visiter était la section PS-X du site de Sony, il y avait une quinzaine de frames, certaines avec des ascenseurs, d'autres avec des animations. En ressentir la substantifique moelle avec un Falcon 030/16 en 640x480 doit relever de l'exploit !

Rapidité

Charger une page HTML avec frames, cela revient à :

– Charger la page HTML de définition des frames ;

– Charger les pages HTML destinées à remplir les différentes frames ;

– Interpréter et afficher toutes ces données.

Nous allons nous livrer à un petit calcul de temps perdu. Pour cela, basons-nous sur un exemple de requête HTTP (destinée à récupérer une page HTML sur le WEB).

GET /submenu.html HTTP/1.0
User-agent: WenSuite/2.01d PPPLink/0.94a Atari/M68K
If-Modified-Since: Tue, 01 Jul 1997 18:15:50 GMT Connection: Keep-alive

Au total 158 caractères sont nécessaires (en comptant un ‹CR›‹LF› entre chaque ligne et deux à la fin du texte). Ajoutez à cela l'header TCP/IP: 40 caractères, l'encapsulage PPP: 5 caractères minimum, mais la possibilité de monter à 10 ou 20 si certaines options ne sont pas actives. C'est au total un paquet de presque 220 caractères qui va chez votre provider, dont 198 caractères qui iront à l'autre bout du monde (l'encapsulage PPP ne va pas plus loin que le provider). Passons maintenant au paquet reçu.

HTTP/1.0 200 OK
MIME-version: 1.0
Content-length: 3572
Content-type: text/html
Date: Tue, 01 Jul 1997 18:15:50 GMT
Expires: Sun, 06 Jul 1997 21:42:22 GMT

La réponse fait 162 caractères, en y ajoutant l'header TCP/IP, cela fait 202 caractères sur le net, et avec le PPP, on atteint encore les 220 sur la ligne téléphonique entre votre provider et chez vous. Chaque page HTML composant une frame contient aussi une partie de code redondante avec les autres, il s'agit de la classique séquence :

‹HTML›
‹HEAD›‹TITLE›Titre‹/TITLE›‹/HEAD›
‹BODY›
... ici se situe la partie utile ...
‹/BODY›‹/HTML›

Soit 64 caractères qui ne servent à rien (et encore, cela dépend du texte de titre, celui-ci n'étant pas visible dans le cas d'un affichage par frames). Ces 64 caractères sont accolés à la réponse HTTP et sont donc inclus dans le même paquet, qui grimpe ainsi à 266 en TCP/IP et près de 280 en PPP.

Si au lieu d'afficher une page simple, vous la découpez en 4, vous aurez donc 4 requêtes HTTP, 4 réponses HTTP et 4 segments de code HTML redondant. Soit :

4x (220+280)=2 000 caractères inutiles.

Avec un modem 28.800, cela représente une seconde de transmission. Ce serait donc négligeable, si ce n'est qu'il faut communiquer avec l'autre bout du monde en TCP/IP. Ajoutez à cela environ 2 secondes pour chaque requête et réponse HTTP, si vous décidez d'ouvrir plusieurs liaisons TCP/IP pour optimiser la bande passante (fréquent, sur le WEB, 3 liaisons ouvertes simultanément est un bon chiffre), il vous faudra compter au moins 5 secondes par ouverture de liaison (et encore, si le réseau est chargé, comptez 20 s pour l'ouverture TCP/IP et 10 s pour le HTTP!). Faisons les comptes, 4 requêtes pour rien et 2 liaisons ouvertes en trop :

(4x2)+(2x5)=18 s.
Et si le net est chargé:
(4x10)+(2x20)=80 s!

Là, ça devient pénible. Franchement les frames sont une énorme perte de temps. Cependant, ce n'est pas la seule raison de la lenteur du net, je pourrais parler aussi des GIF animées, des BACKGROUND SOUND (son joué pendant la consultation de la page), des animations Quick-Time ou AVI, ce ne sont pas les bouffeurs de bande passante qui manquent! Ce qui est malheureux, c'est que même si vous faites des efforts personnels dans vos pages, cela ne suffira pas à résoudre le problème, nombreux sont ceux qui sont persuadés que les frames c'est génial et qu'il est hors de question de s'en passer. Bien sûr, s'ils équipés de machines surpuissantes avec un affichage 1024x768 true color et un accès internet par ligne T1, cela change tout, mais 99% des visiteurs de l'internet ne sont pas équipés ainsi.

A suivre

Cela a été plutôt long de traiter le délicat problème des frames, d'ailleurs ce n'est pas fini. Il reste encore à voir les différents moyens d'éviter des frames sans pour autant priver les visiteurs des quelques avantages qu'elles proposent. Ainsi, votre serveur plus ergonomique et plus rapide. Donc plus agréable à visiter, et par conséquent plus fréquenté.

Pascal BARLIER

LORSQUE VOUS VIENDREZ NOUS RENDRE VISITE
VOUS PROFITEREZ AINSI DU SUPERBE SITE

EMMENEZ AUSSI VOTRE ORDINATEUR AVEC VOUS, Y INSTALLERA LES EXTENSIONS OU M

ATTENTION TOUT DE MEME, L'ETE LA QUEUE EST FREQUENTE AU MAGASIN DE LA TERRE DU

VOUS DESIREZ RESTER QUELQUES JOURS SUR PLACE ? DITES-LE NO

GRAPHISME

RAINBOW II MULTIMEDIA : 590 F
APEX MEDIA : 990 F
NEON 3D : 1990 F
ARABESQUE 2 : 790 F
PIXART 3 : 540 F
OVERLAY 2 : 990 F
D2M : 690 F
D-FORM : 450 F
PHOTOLINE : 1250 F
LE DESSINATEUR : 150 F
PAINT MASTER : 50 F
SPRITE ANIMATOR : 50 F
LE DESSIN TECHNIQUE : 150 F
D GRAPH : 590 F
IMAGE STUDIO : 590 F
IMAGE COPY 4 : 390 F
L'INFOGRAPHE : 490 F
CYBERSTUDIO : 90 F
CYBERPAINT : 90 F
CYBERTEXTURE : 90 F
CYBERCONTROL : 90 F
SPECTRUM 520 : 90 F
UNISPEC : 50 F
PACKS OBJETS 3D2 : 50 F

VIDEO

~~EXPOSE : 2690 F~~
SCREEN BLASTER 3 EXT : 490 F
SCREEN BLASTER 3 INT : 250 F
QUICKCAM ATARI (N&B) : 1599 F

JEUX

SHEER AGONY : 190 F
SHEER AGONY CD : 190 F
MULTIBRIQUES : 290 F
EPILEPSI : 290 F
SHAPES : 290 F
ROBINSON REQUIEM : 190 F
AAZHOM KRYPT : 190 F
OPERATION SKUUM : 190 F
RADICAL RACE : 190 F
SPACE FIGHTER : 149 F
SUBSTATION : 169 F
OBSESSION : 169 F
STARDUST : 169 F
ROAD RIOT : 169 F
LAMAZAP : 169 F
PINBALL DREAM : 169 F
ISHAR 1 : 169 F
ISHAR 2 : 169 F
ISHAR 3 : 169 F
ISHAR 3 CD : 190 F
POWERMONGER : 169 F
EPIC : 169 F
POPULOUS : 169 F
POPULOUS 2 : 169 F
PLATONIX : 169 F
new ! CROWN OF CREATION 3D : 290 F
new ! IMPULSE : 169 F
et des dizaines d'autres jeux pour ST

EDUCATIFS

LES ANIMAUX : 290 F
LES DINOSAURES : 290 F
LES BASES DU DESSIN : 175 F
LES BASES DE L'ECRIT : 175 F
LES BASES DU FRANÇAIS : 175 F
LES BASES DE L'ANGLAIS : 175 F
LES BASES DE L'ALLEMAND : 175 F
LES BASES DE L'ESPAGNOL : 175 F

UTILITAIRES

SPEEDO GDOS 5 : 445 F
EDC : 430 F
CD RECORDER 2 : ~~1790~~ F 1470 F
NVDI 4 : 649 F
MAGIC : 749 F
HDU : 250 F
SEMPRINI : 249 F
HD DRIVER : 200 F
EXTENDOS : 190 F
START IT : 260 F
TURBO ST : 90 F
FLEXIDUMP : 20 F
new ! VIDELITY : 200 F

PROGRAMMATION

FACE VALUE : 349 F
A DEBOG : 150 F
DEVPACK DSP : 390 F
DEVPACK 3 : 790 F
new ! BASIC OMIKRON 5 : 169 F

BUREAUTIQUE

PAPYRUS GOLD : 1260 F
LE REDACTEUR 1.99 : 90 F
LE REDACTEUR 3.15 : 590 F
LE REDACTEUR 3+ : 1260 F
GRAAL TEXT : 30 F
PUBLISHING PARTNER M. : 150 F
FIRST WORD PLUS : 150 F
TIMEWORKS PUBLISHER : 150 F
CALLIGRAPHER GOLD : 490 F
PRIAM EVOLUTION : 150 F
FONTES SIGNUM : 50 F
INDUCTION : 150 F

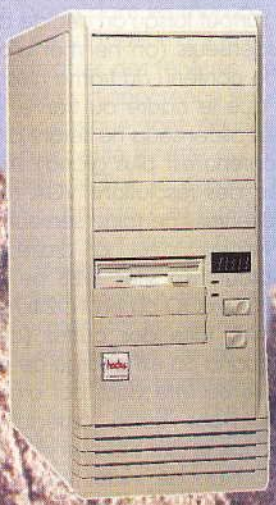
BECKER CALC : 90 F

GESTION ET TABLEURS

EUREKA GRAPHEUR : 80 F
GRAAL CALC & GRAPH : 290 F
GRAAL CALC 3 : 390 F
PACK GESTION : 1350 F
COMPTADOM 5 : 290 F

CD ROMS

ALPHA : 169 F
GAMMA : 249 F
DELTA : 199 F



OMEGA : 190 F
TRANSMISSION : 99 F
SDK : 329 F
COMP. ATARI MINT : 290 F
LINUX : 349 F
NET BSD : 199 F
ATARI FOREVER 1 : 199 F
ATARI FOREVER 2 : 199 F
X PLORE : 169 F
GAMBLER : 199 F

BON DE COMMANDE

à découper ou recopier sur papier libre

Je désire recevoir les produits suivants :

nom	prix unit.	qté	sous total

frais de port (40 F ► 4 logiciels – 200 F ► station) :
total :

Je règle par : ☐chèque ☐mandat ☐carte bancaire (VISA, EUROCARD, MASTERCARD)
Nom du porteur : ..... Expire à : .....
N° de carte bancaire : ..... Signature : .....
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

DEMANDE DE CATALOGUE

Je désire recevoir gratuitement les catalogues suivants :
☐Général ☐Musique ☐Pao ☐Consoles ☐Jeux

Nom ..... Prénom .....
Code postal ..... Ville .....
Pays .....

E, N'OUBLIEZ PAS VOS CHAUSSURES DE MARCHE, AU PIED DUQUEL NOUS SOMMES INSTALLES.

PENDANT CE TEMPS EMMANUEL NOTRE TECHNICIEN ADIFICATIONS DONT VOUS AVEZ BESOIN.

MILIEU MIEUX VAUT PRENDRE RENDEZ-VOUS POUR TOUTE DEMO OU MODIFICATION DE MATERIEL.

OIS, NOUS VOUS TROUVERONS UN LOGEMENT ADAPTE A VOTRE BUDGET

JUST CALL ME INTERNET : 190 F
COMPEDIUM : 190 F
BIRD OF PREY : 190 F
500 MIDIFILES : 290 F
CALAMAXIMUS : 195 F
LIVRE CALAMAXIMUS : 195 F
BACKGROUND : 249 F
INFOPEDIA : 590 F
HEALTH PACK : 348 F
SPACE MISSION : 258 F
WORLD WAR II : 290 F
new ! ATARI GOLD : 300 F
new ! THE ULTIMATIVE CD ROM : 169 F
new ! ARTWORKS : 300 F
CD ENREGISTRABLE : 39.90 F

MUSIQUE

CUBASE AUDIO : 5990 F
QUINCY : 990 F
AUDIO TRACKER : ~~1190~~ F 834 F
AUDIO MASTER 2 : ~~1790~~ F 834 F
DYNAMITE : ~~1890~~ F 1284 F
EQUALIZER : ~~1490~~ F 1284 F
ANALYSER : ~~1490~~ F 1284 F
MIDI SYNC : ~~725~~ F 834 F
ZERO X : 1090 F
WAVE MASTER : ~~910~~ F 834 F
STUDIO SON V4 : 2990F
STUDIO SON LIGHT : 890 F
FREESTYLE : ~~1820~~ F 834 F
BATCHER : 390 F
GUITAR DREAMS : 690 F
DIGITAL TRACKER : 390 F
new ! DIGITAL HOME STUDIO : 800 F
VOXX : 990 F
QUADERNO : ~~2990~~ F 1500 F

BATCHER : 390 F
MT DESIGNER : 75 F
MASTER : 75 F
STE MELODY MAKER : 90 F
DATADAT : 249 F
PSI BACKUP : 460 F
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM 8 OUT PRO : 2990 F
JAM 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM 8 IN 8 OUT : 5680 F
new ! F.A.D. 2IN/2 OUT : 1990 F
new ! F.A.D. 2IN/8 OUT : 2690 F
FDI EXT. : ~~1590~~ F 1470 F
FDI INT. 1290 F
PSI : 1690 F
INTERFACE ADAT : ~~3990~~ F 2934 F
MO4 : 970 F
JAM SAMPLE CLOCK : 290 F
new ! TRIPLE FAST CARD : 490 F

PAO

CALAMUS SL'96 : 2490 F
CALAMUS SL'96L : ? F
update 93/94/95/96 : 1490 F
update 93/94/95/96L : 1100 F
update 1.09 › SL'96 : 2100 F
update 1.09 › SL'96L : 1680 F
module MERGE : 1690 F
module FILTRE : 1290 F
FILTRES SUPPLEMENTAIRES : 630 F
module PAINT : 2530 F
module LIGNE D'AIDE : 630 F
module EDDIE 2 : 1290 F
module FEINDATEN : 2100 F
divers modules 1 : 350 F
divers modules 2 : 350 F
divers modules 3 : 255 F
divers modules 4 : 255 F
module POSITIONNER : 530 F

module ALIGNEMENT : 430 F
module PERSONNALISATION : 530 F
module FRANKLIN : 350 F
module ASSEMBLAGE : 1450 F
module CALYPSO : 4290 F
module CALYPSO LIGHT : 1090 F
mod. MESURE : 320 F
m. SELECTION : 320 F
CODE BARRE : 1450 F
MAKRO MAN. : 255 F
POSTSCRIPT LEVEL 2 : 2530 F
pilote IMPRESSION TIF : 1690 F
spooler INT. LINOTRONIC : 2530 F
pilote SHINKO CHC S-445 : 3390 F
pilote impression VDI 3 : 840 F
pilote import PICT : 210 F
pilote impres. STYLUS PRO XL : 255 F
pilote impr. PRIMERA PRO : 3300 F
pilote WACOM UD : 630 F
pilote WACOM ARTPAD : 630 F
fontes BROOM : 255 F
pack fontes : 350 F
pack courbes gradation : 720 F
TYPE2TYPE : 720 F
TYPE ART 2.0 : 720 F
PHOTOLINE : 1250 F

HARDWARE

FALCON 4Mo/1Go (recond.) : 6990 F
STE 1Mo (reconditionné) : 990 F
HADES 40 : 9990 F
HADES 60 (16Mo/2.1Go) : 17250 F
FALCON FX : 1690 F
AFTERBURNER : Tél.
CARTE 14 MO POUR FALCON : 1290 F
new ! NEMESIS : 590 F

GRAVAGE CD

CDD 2600 EXT : 3990 F
PACK GRAVAGE : 5990 F

PERIPHERIQUES

nous consulter
toner SLM 605 : 250 F
toner SLM 804 : 390 F
Tambour SLM 605 : 990 F

CONSOLES

JAGUAR + ALIEN : 490 F
LECTEUR CD + 4CD : 1390 F
PRO CONTROLLER : 245 F
CD MEMORY TRACK : 269 F
CATBOX : 590 F
LYNX : 350 F
POWER PACK : 185 F
SAC TRANSPORT : 185 F
SACOCHE : 90 F
COMLYNX : 39 F
BREAKOUT 2000 : 499 F
TOWERS II : 499 F
new ! IRON SOLDIER 2 (CD) : 499 F
new ! WORLD TOUR RACING (CD) : 499 F
new ! AIRCARS : 499 F
JEUX JAGUAR : dès 199 F
JEUX LYNX : dès 90 f
nombreux accessoires

- Plus de 500 produits en référence
- Très grand stock sur place
- Démos sur rendez-vous
- Studio d'enregistrement complet en démo
- Des spécialistes pour répondre à vos questions
- Le plus gros magasin ATARI en France
- Très nombreux anciens programmes en neuf
- Tous les jeux JAGUAR en démo
- cartes VISA, MASTERCARD et EUROCARD acceptées
- ...

Accès :

3/4h de Genève
direct par l'autoroute blanche
direction Chamonix – Tunnel du Mt Blanc
sortie les Houches Les Trabets
100 m à gauche du téléphérique du Prarion

La Terre du Milieu

tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES

PROGRAMMATION

spécialiste : Marc ABRAMSON

méga scoop pour le 120

Guillaume TELLO est sacrément prolifique. Non content de nous gratifier de programmes et d'articles indispensables, voilà qu'il a trouvé le moyen d'utiliser votre vieux SUPERCHARGER (émulateur 8086 pour ATARI) afin de faire du multiprocesseurs sur un simple ST et même sur TT (initialement le SUPERCHARGER ne tourne pas sur TT).

Je sens que TDM va être débordé de demande du type "vous n'auriez pas un SUPERCHARGER en occase ?"

GdM

pratique

programmer en assembleur (3)

Ce mois-ci nous allons continuer notre petite aventure avec l'assembleur, en essayant d'aller un peu plus loin. Normalement, depuis le mois dernier vous avez sûrement essayé de vous balader dans le débuggeur, et d'écrire tout et n'importe quoi dans les registres du processeur. C'est comme ça que l'on apprend, et pas en recopiant des listings tout fait.

NOTRE SECOND PROGRAMME

Lancez DEVPAC et tapez le mini-programme suivant :

```
MOVE.L #$12345678,DO
MOVE.W DO,D1
MOVE.B D1,D2
```

Attention, n'oubliez surtout pas de taper une tabulation avant chaque ligne, afin que les instructions ne soient pas "collées" à gauche. A noter que dans les options de DEVPAC se trouve une option "Auto-Indent" qui permet de ne faire "TAB" qu'une seule fois, puisque à chaque retour à la ligne, une tabulation sera automatiquement ajoutée.

Nous avons vu dans Monst que DO-D7 étaient des registres assez grands. Nous avons réussi à mettre $12345678 dans DO, ce qui donne quand même 305419896 en décimal ! En effet le 68000 est un microprocesseur 16/32 bits ce qui fait que ces registres ne sont pas codés sur 16 bits mais sur 32.

32 bits, cela fait un long mot (Long Word). Dans notre premier programme, nous voulions que l'instruction MOVE agisse sur tout le registre donc sur un long mot, c'est pour cela que nous avions précisé .L après le MOVE. Nous avons donc tapé "MOVE.L" ce qui ne se lit pas "mouve el" mais "MOUVE LONG" donc en Anglais. En assembleur, cette méthode consistant à lire les instructions en utilisant leur traduction complète en Anglais est très importante car les noms des instructions en donnent tout de suite la signification, du moins à condition de les lire intégralement ! C'est une petite gymnastique, mais qui s'avère bien pratique par la suite.

Puisque notre registre DO (comme les autres d'ailleurs) est codé sur un long mot, il contient donc 2 words côte à côte. Pour les distinguer nous appellerons celui de gauche word de poids fort et celui de droite word de poids faible. Chacun de ces words est lui-même composé de 2 bytes, celui de gauche étant de poids fort et celui de droite de poids faible. De poids faible car les changements qu'il peut apporter à la totalité du nombre sont faibles alors que les données de gauche (donc de poids fort) y apportent des variations importantes.

REMARQUE : la taille d'un octet n'est pas fixe, elle dépend du matériel sur lequel fonctionne le programme. Dans notre cas, pas de panique ; quel que soit l'ATARI sur lequel vous faites tourner vos programmes, un octet c'est toujours 8 bits, un mot 16 et un long mot 32. On voit d'ailleurs dès le départ que les Français, à vouloir Franciser des mots Anglais, font souvent de belles bêtises : en Anglais, un BYTE n'indique pas le nombre de BIT qu'il contient, alors qu'en Français, un OCTET sous-entend qu'il en contient 8... Donc sur une machine ou les BYTE font 16 bits, un Français dira qu'il y a un OCTET de 16 BITS... pas très clair tout ça !

Mais revenons à notre programme. Nous l'assemblons avec Alt+A et nous passons sous le débuggeur.

Exécutons la première ligne. Le résultat est le même que pour le premier programme : le PC indique la seconde ligne, tandis que DO a reçu la valeur $12345678.

Maintenant exécutons la seconde ligne.

Que dit-elle ?

```
MOVE.W  DO,D1
```

C'est-à-dire "Déplacer le contenu de DO pour le mettre dans D1". Mais attention, le déplacement doit se faire sur un word (précisé par .W après le move. Cela se lit MOVE WORD). Or les opérations se font toujours sur le poids faible. Le MOVE va donc prélever le word de poids faible de DO pour le mettre dans le word de poids faible de D1. Celui-ci va donc recevoir $5678. Continuons en exécutant la troisième ligne.

Celle-ci demande : MOVE.B D1,D2 (move byte d1 d2)

Donc transfert du byte de poids faible de D1 vers le byte de poids faible de D2. Regardez bien les registres et les valeurs qu'ils reçoivent !

Quittez maintenant le programme avec CONTROL+C

TROISIEME PROGRAMME

```
MOVE.L #$12345678,DO
MOVE.L #$AAAAAAAA,D1
MOVE.W DO,D1
SWAP DO
MOVE.W DO,D2
```

On efface le programme précédent, on tape celui-ci, on assemble puis on débugue. L'exécution de la première et de la seconde ligne ne doivent plus poser de problème et nous devons obtenir : DO=12345678

D1=AAAAAAAA

poids faible est changée. La partie restante de poids fort n'est ni utilisée, ni modifiée.

REGISTRES D'ADRESSE : chaque registre a une longueur de 32 bits, et contient une adresse sur 32 bits. Les registres d'adresse n'acceptent pas une opérande dont la taille est l'octet. Par conséquent lorsqu'un registre d'adresse est utilisé comme opérande source, soit le mot de poids faible, soit l'opérande long dans sa totalité est utilisé, en fonction de la taille de l'opération.

Lorsqu'un registre d'adresse est utilisé comme destination d'opérande le registre entier est concerné, indépendamment de la taille de l'opération. Si l'opération porte sur un mot, tous les autres opérandes subissent une extension de signe sur 32 bits, avant que l'opération ne soit effectuée.

Dans ces définitions, nous remarquons un nouveau terme : opérande. C'est le terme qui désigne la valeur utilisée dans l'opération. Ainsi dans MOVE.W DO,D1 l'opérande source, c'est le word de poids faible de DO alors que l'opérande destination, c'est le word de poids faible de D1.

MON: TOUR D'HORIZON

Nous savons maintenant ce qu'est le PC, un registre de données, un registre d'adresse, nous avons un peu idée de ce que nous montre les fenêtre de MONST, continuons donc à décortiquer ce fabuleux outil !

Pour observer la fenêtre de MONST, si vous n'avez pas assemblé de programme, impossible d'utiliser Alternate+D. Il vous sera répondu qu'il n'y a pas de programme en mémoire. Tapez donc Alternate+M, vous voyez MONST apparaître, mais vous demandant quel fichier charger. Tapez ESC et nous voici tranquille pour une observation.

Nous voyons bien dans la fenêtre du haut nos registres de données et à droite nos registres d'adresse. Sous les registres de données SR puis PC. Le PC (program counter), nous savons ce que c'est, mais le SR ?

LE STATUS REGISTER

Le SR (prononcer Status Register, ce qui veut dire en Français registre d'état), est un registre codé sur un word (16 bits) et qui, comme son nom l'indique, nous renseigne sur l'état du microprocesseur.

Il est l'exemple frappant de ce que nous avons vu dans les cours précédents, à savoir qu'il est bien dangereux de traiter un ensemble de bits comme un simple chiffre, plus ou moins grand. Voyons la décomposition du Status Register.

numéro des bits
15----------0 appellation T.S..
I2 I1 I0...XNZVC

Tout d'abord il faut savoir que certains bits du SR ne sont pas utilisés. Ils sont ici symbolisés par un point chacun. Attention, nous parlons ici du SR d'un 68000, puisque cette initiation n'est pas destinée à approfondir le 68030 ou supérieur.

Commençons par la description des bits de droite, en commençant par le O.

Le bit C (C signifie Carry donc retenue en Français). Ce bit est mis à 1 lorsqu'il y a une retenue dans le bit le plus élevé (donc de poids le plus fort) de l'opérande objet, dans une opération arithmétique.

Le bit V (V signifie oVerflow donc dépassement en Français). Imaginons une addition de 2 nombres positifs, lorsque le résultat va déborder les limites du registre, on obtiendra en fait un nombre négatif à complémente à 2. En effet le fait de mettre le bit de poids le plus fort à 1 indique que le nombre est négatif. Comme ce n'est pas, dans le cas présent, le résultat recherché, on est prévenu du dépassement par le fait que le bit V est mis à 1. Il indique également, lors de divisions, que le quotient est plus grand qu'un word ou bien que nous avons un dividende trop grand.

Le bit Z (Z signifie Zéro). Il n'indique pas que le résultat est égal à O, mais plutôt que le résultat est passé de l'autre coté de O. En effet, ce bit est à 1 lorsque après une opération le bit de poids le plus fort du résultat est mis à 1, ce qui signifie que nous sommes en présence d'un nombre négatif en complément à 2.

Le bit N (N signifie Negate) signifie que nous sommes en présence d'un nombre négatif. Ou du moins dont le bit de poids le plus fort et à 1. Nous verrons plus tard que cela fait une certaine différence !

Le bit X (X signifie eXtend donc extension). C'est un bit bien spécial qui se comporte un peu comme une retenue. Les instructions qui utilisent ce bit le précisent dans leur nom. Par exemple ADDX qui se lit add with extend est une opération d'addition prenant en compte ce bit X. Ce bit X est généralement le reflet du bit C, mais, contrairement, à celui-ci, certaines instructions ne le modifient pas.

Lorsque nous étudierons de plus près les instructions du 68000, le fait que l'instruction affecte ou non tel ou tel bit sera parfois très important.

Le bit T (T signifie Trace donc suivre en Français). Lorsque ce bit est à 1, le 68000 se trouve en mode Trace.

LE MODE TRACE

Le mode Trace est un mode de mise au point pour les programmes. Et oui, c'est carrément DANS le microprocesseur qu'une telle commande est insérée. A chaque fois que le 68000 exécute une instruction, il va voir dans quel état se trouve le bit T. S'il trouve ce bit à O, il passe à la prochaine instruction. Par contre, si ce bit est à 1, le 68000 laisse de côté

(temporairement) le programme principal pour se détourner vers une routine (un 'bout' de programme) qui affichera par exemple la valeur de tous les registres (DO à D7 et AO à A7). Imaginons qu'il faille appuyer sur une touche pour sortir de cette routine : nous avons donc tout le temps de consulter ces valeurs. Nous appuyons sur une touche : fin de notre routine, le 68000 retourne donc au programme principal, exécute l'instruction suivante, teste le bit T, le trouve à nouveau à 1, se branche donc sur notre routine, etc... Nous avons donc un mode pas à pas. Or, vous avez déjà utilisé cette particularité en visualisant le déroulement des instructions avec MONST!

Tapez le programme suivant :

```
MOVE.W #$23,D0
MOVE.W #$15,D1
```

Assemblez et faites Alternate+D pour passer sous MONST. Appuyez une fois sur Control+Z et observez le Status Register. MONST a affiché T, indiquant ainsi que ce bit est à 1. Nous sommes donc bien en mode Trace. Quittez le programme par Control+C.

Nous arrivons maintenant à nous poser une question : Le 68000 a trouvé le bit T à 1. D'accord, il sait où est son Status register et il sait que le bit T c'est le 15ème. Mais après ? Le 68000 s'est détourné vers une routine qui dans le cas présent se trouve être une partie de MONST.

Mais comment a-t-il trouvé cette routine ? MONST est en effet un programme tout à fait ordinaire, qui a été chargé en mémoire à partir de la disquette, et qui peut être placé n'importe où dans cette mémoire.

Une première solution consisterait à toujours placer ce programme au même endroit. MOTOROLA aurait ainsi pu concevoir le 68000 en précisant : Les programmes de mise au point qui seront appelés grâce à la mise à 1 du bit T, devront commencer à l'adresse $5000. Simple, mais très gênant car il devient pratiquement impossible de faire résider plusieurs programmes en mémoire simultanément, sans cou-

rir le risque qu'ils se marchent sur les pieds !!! Il y a pourtant une autre solution, un peu plus tordue mais en revanche beaucoup plus souple, qui consiste à charger le programme de mise au point n'importe où en mémoire, de noter l'adresse à laquelle il se trouve, et de noter cette adresse à un endroit précis. Lorsque le 68000 trouvera le bit T à 1, il foncera à cet endroit prévu à l'avance par MOTOROLA, il y trouvera non pas la routine mais un long mot, adresse de cette routine, à laquelle il n'aura plus qu'à se rendre.

Cet endroit précis, où sera stocké l'adresse de la routine à exécuter lorsque le bit T sera trouvé à 1, c'est un endroit qui se situe dans le premier kilo de mémoire (donc dans les 1024 premiers bytes). En l'occurrence pour le mode trace, il s'agit de l'adresse $24.

Résumons : MONST se charge en mémoire. C'est un programme complet dont certaines routines permettent l'affichage des registres. MONST regarde l'adresse à laquelle commencent ces routines, note cette adresse puis va la mettre à l'adresse $24.

Ce long mot est donc placé à l'adresse $24, $25, $26 et $27 puisque nous savons que le 'diamètre' du 'tube' mémoire n'est que d'un octet (byte). Lorsque le microprocesseur trouve le bit T à 1, il va à l'adresse $24, il y prélève un long mot qui se trouve être l'adresse des routines de MONST, et il fonce à cette adresse. Compris?

Nous allons maintenant réaliser un petit programme et nous allons 'planter' votre ATARI! Tapez ce qui suit :

```
MOVE.W #$1234,D1
MOVE.W #$6789,D2
MOVE.W #$1122,D3
```

Assemblez puis taper Alternate+D pour passer sous MONST. Faites une fois Control+Z. Le bit T du Status register est mis à 1, indiquant que nous sommes en mode Trace. Comme nous avons exécuté une instruction, D1 se trouve rempli avec $1234. Appuyons maintenant sur Alternate + 3.

Nous venons d'activer la fenêtre de droite (la numéro 3). Appuyons sur Alternate+A. Une demande s'affiche : nous devons indiquer quelle adresse sera la première visible dans la fenêtre. Il faut taper cette adresse en hexadécimal. Nous tapons donc...24. (pas de $ avant, MONST sait de lui-même que nous parlons en hexa) Nous voyons s'afficher l'adresse 24 en haut de la fenêtre et en face un chiffre qui est l'adresse de notre routine de MONST!

Pour moi c'est 00027086 mais comme je l'ai dit précédemment cela dépend des machines. Dans mon cas lorsque le 68000 trouve le bit T à 1, il fonce donc exécuter la routine qui se trouve en $00027086. Je vais donc modifier cette adresse ! Appuyons sur Alternate+E pour passer en mode édition. Le curseur est placé sur le premier nibble de l'adresse. Tapez par exemple 11112222 ou n'importe quel autre chiffre. Repassez maintenant dans la fenêtre 1 en tapant Alternate+1. Maintenant réfléchissons : Nous allons refaire Control+Z. Le 68000 va foncer en $24, va maintenant y trouver $11112222, et va foncer à cette adresse pour y exécuter ce qu'il va y trouver c'est-à-dire n'importe quoi ! Il y a très peu de chance pour qu'il réussisse à y lire des choses cohérentes et il vous indiquera une erreur. Allez y, n'ayez pas peur, vous ne risquez pas de casser votre machine!

Control+Z et, suivant les cas, vous obtenez divers messages (illégal exception, Bus Error etc...). Quittez en faisant Control+C ou bien en dernier ressort faites un RESET.

CONCLUSION

J'espère que ce principe est TRES TRES BIEN COMPRIS. Si cela vous semble à peu près clair, relisez tout car la suite va très souvent faire référence à ce principe d'adresse dans le premier kilo, contenant l'adresse d'une routine.

La prochaine fois, nous finirons d'étudier le Status register. En tout cas, relisez bien tout ça, car le principe du mode TRACE et de son adresse, sera exactement le même pour tous les appels du système d'exploitation de l'ATARI, à savoir le TOS (Bios, Xbios Gemdos) et l'environnement graphique GEM (AES et VDI).

Pierre Louis LAMBALLAIS

programmer en C (4)

Le mois dernier nous avons vu l'importance des déclarations de variables. Nous allons poursuivre avec à nouveau un cours bien théorique sur les pointeurs. Tout comme les déclarations de variables, ce n'est pas difficile, une fois qu'on en a bien compris l'intérêt et le principe.

ASM ET C

Là encore, ceux qui suivent conjointement la série de cours de C et celle d'Assembleur sera favorisé. A noter que vous pouvez, par curiosité, jeter un coup d'oeil sur les articles de Pascal BARLIER sur la programmation en C. en tant que débutant, vous devriez progressivement voir de quoi il s'agit, pourquoi il fait telle ou telle chose. Donc afin d'augmenter encore la compréhension, parlons des pointeurs.

UNE VARIABLE

Si je fais "int toto", cela indique au compilateur que je réserve une variable, que je vais appeler "toto" et donc la taille est un "int". Concrètement, une variable c'est une petite case mémoire. L'unité la plus petite de "case mémoire", c'est l'octet, c'est-à-dire 8 bits (on ne peut pas réserver moins que ça). Cette déclaration demande donc de réserver une case, de 2 octets. Par commodité, sur cette case, on met une étiquette marquée "toto", mais concrètement, toto est "vue" par le processeur comme un chiffre, qui est l'adresse de cette case.

L'ADRESSE C'EST QUOI?

La mémoire, c'est un immense tube, avec plein plein plein de cases. Chaque case peut contenir un octet. On peut imaginer que sur le côté du tube se trouve une graduation, qui commence à 0, et qui numérote chaque case, la graduation la plus élevée dépendant de la taille mémoire de votre machine. Cette graduation, c'est l'adresse. Si la case "toto" est la 89524ème de la mémoire, son adresse sera 89524. L'adresse est donc potentiellement un grand chiffre. Ce chiffre est noté sur un LONG, c'est-à-dire 4 octets. On a donc un LONG qui contient l'adresse d'une case mémoire, cette case pouvant contenir par exemple un INT. Compris?

NOTER L'ADRESSE

Puisque l'adresse est une valeur sur 4 octets, la première réflexion qui vient c'est de se dire que l'adresse d'une case dans laquelle on écrit un octet, c'est la même chose si on écrivait dans cette case un INT ou un LONG. Dans un sens c'est exact.

Si j'écris un octet dans la case numéro 9540, je pourrais écrire un autre octet dans la case 9541. Cela marche si je fais char truc et char machin, car truc et machin sont dans ce cas des variables sur 1 octet chacune.

Mais si j'ai décidé de fait int truc et int machin, chacune de ces variables est sur 2 octets.

Donc si truc est en 9540, si je veux écrire un int juste après, je devrais l'écrire en 9542. En effet si je l'écris en 9541, j'écrase l'un des deux octets composant ma variable truc. Ceci, étant posé, comment se note une adresse ? Et bien cela se fait avec le signe " * ".

Ainsi, si je tape int *Mon_Adr, cela signifie que Mon_Adr est une valeur sur 4 octets, qui est l'adresse d'une valeur sur un int. Imaginons que j'ai une zone qui contient des int, donnant chacun une information précise.

Je vais faire int *Adr_Zone. Avec le signe " * " je précise que Adr_Zone est une adresse et avec le int placé devant je précise que cette zone dont Adr_Zone donne l'adresse, contient des int. Pourquoi ? Tout simplement parce que si je fais Adr_Zone + 1, le compilateur n'augmentera en fait pas la valeur de Adr_Zone de 1, mais l'augmentera du nombre d'octets des valeurs sur lesquelles pointe Adr_Zone. En l'occurrence, puisque ici Adr_Zone est un pointeur sur des int et que les int occupent deux octets, le compilateur augmentera la valeur d'Adr_Zone de 2.

Par exemple si Adr_Zone = 9540 :

Si j'ai déclaré char *Adr_Zone, alors adr_Zone + 1 = 9541 Si j'ai déclaré int *Adr_Zone, alors Adr_Zone + 1 = 9542 Si j'ai déclaré long *Adr_Zone, alors Adr_Zone + 1 = 9544

On voit donc que la façon dont la déclaration est faite, est très importante et jouera sur la suite des modifications.

CHANGEMENT DE TYPE

Imaginons maintenant que j'ai une zone qui contient des int (2 octets) et que tout d'un coup je veuille y lire un char.

Par exemple :

```
int *Adr_Zone;
int Val_Int;
char Val_Char;
```

En faisant :

```
Val_Int = *(Adr_Zone);
```

j'effectue une lecture d'un INT à l'adresse Adr_Zone et je le dépose dans Val_Int. Comme je veux avancer pour lire le suivant, je pourrais faire :

```
Val_Int = *(Adr_Zone++);
```

Ce qui revient à Adr_Zone + 1. Comme Adr_Zone a été déclaré comme un pointeur sur des INT, sa valeur sera incrémentée de 2. Mais si maintenant je fais :

```
Val_Char = *(Adr_Zone);
```

ça ne va pas aller car Val_Char est déclaré en CHAR alors que Adr_Zone est déclaré comme pointant sur des INT... Il faudra donc faire comme le mois dernier avec les modifications de type. On déclarera donc char *Adr_Zone_Char; et on recopiera l'adresse Adr_Zone dans ce pointeur en changeant le type : Adr_Zone_Char = (char*)Adr_Zone;

On a donc fait une simple recopie mais on en a profité pour indiquer au compilateur que le type avait changé. Comme ça, en faisant :

```
Val_Char = *(Adr_Zone_Char++);
```

on effectue bien la lecture et on avance le pointeur de 1.

CONCLUSION

Ce chapitre doit normalement vous avoir éclairés sur les pointeurs. C'est un peu tordu au départ mais en relisant ça tranquillement ça ne devrait pas trop poser de problèmes.

Le mois prochain nous nous attaquerons aux structures, qui sont en fait de simples variables un peu améliorées.

Pierre Louis LAMBALLAIS

la programmation nouvelle

Cette fois-ci, nous allons voir comment il est possible de contrôler et de modifier l'état d'un thread au moyen de variables d'état.

Quelques notions

Le programme du mois dernier était un exemple très simplifié. Il ne pouvait prendre que deux états ACTIF et INACTIF. Le thread était activé par l'utilisateur une première fois, puis il se réactivait lui-même tant qu'il restait du texte à afficher. Dans des applications réelles, cela n'est pas toujours aussi simple et l'état d'un module prend souvent plusieurs états.

Penchons-nous sur un exemple qui reste assez simple tant que l'on ne l'approfondit pas trop : un thread de réception de paquets PPP (comme ça, je sais que quoi je parle !). Pour rappel, les communications de données sur l'Internet se font par le biais des protocoles TCP/IP et UDP/IP. Cependant la plupart d'entre vous n'ont pas une liaison physique avec l'Internet, mais sont reliés par le réseau téléphonique à un provider qui lui, dispose d'une liaison physique. Les paquets TCP/IP et UDP/IP ne peuvent circuler de façon fiable par le biais d'un modem et d'une ligne téléphonique classique, ils sont donc encapsulés par un protocole spécifique. Il y a d'abord eu SLIP, mais ce protocole fragile a été depuis remplacé par un plus robuste : le PPP (Point to Point Protocol). Je vous passerai les détails de l'encapsulation PPP (on désigne par encapsulation le fait de faire entrer un protocole à l'intérieur d'un autre, par exemple sur Internet les paquets de données brutes sont encapsulées en TCP, ce nouveau paquet est alors encapsulé en IP, ce qui donne le TCP/IP, et il est enfin encapsulé en PPP pour la liaison téléphonique) pour se concentrer sur les threads qui sont le point important.

Le paquet PPP d'exemple

Le diagramme suivant représente l'allure générale d'un paquet PPP. Nous ne détaillerons pas l'usage des codes d'échappement pour le codage de certains octets : c'est déjà assez compliqué comme cela et ce n'est pas le but de cet article.

BEGIN-CODE-ADDR-PROTO-...DONNEES...-CHK-END

BEGIN fait un octet et permet de localiser le début du paquet.

CODE et ADDR font chacun un octet et correspondent à des possibilités inutilisées du PPP. Il est permis de les omettre si le provider l'accepte.

PROTO indique quel est protocole qui est encapsulé dans les données. Le protocole IP est codé par $8021. Le codage est de base sur 2 octets mais il peut être réduit à 1 si le provider le permet.

DONNEES contient l'intégralité du paquet encapsulé.

CHK est un checksum CRC sur 2 octets du paquet PPP.

END fait un octet et marque la fin du paquet PPP. Il est à noter que BEGIN et END ont la même valeur, ce n'est que leur position qui permet de les distinguer.

Arrivé à ce point là, on commence à juger de l'ampleur du travail à mettre en oeuvre pour recevoir un paquet PPP. Basiquement, la présence de données à lire sur le port série est l'évènement qui déclenche le thread de lecture PPP (nous l'appellerons dorénavant

PPP_RECV. Mais rien ne prouve qu'au moment où le port série sera lu, un paquet complet sera arrivé, donc la lecture peut s'arrêter en cours de paquet. Dans ce cas, la lecture des données suivantes ne commencera pas par un début de paquet mais en plein milieu. En fait, rien ne s'oppose à ce que la coupure se produise entre les deux octets du protocole ou entre les deux octets du checksum. Pour corser le tout les octets CODE et ADDR doivent être considérés comme facultatifs et le protocole peut faire un ou deux octets (ce qui nous sauve quand même, c'est qu'il n'est pas possible de confondre CODE, ADDR et un PROTO à 1 ou 2 octets).

La solution

Nous allons définir une variable d'état RECV_STATE. Cette variable pourra prendre différents états selon la partie du paquet en cours. Ces états, codés en clair, seront définis dans le source au moyen de #DEFINE.

PPP_WAIT attente d'un paquet PPP.
PPP_START l'octet START est passé.
PPP_CODE l'octet CODE est passé.
PPP_ADDR l'octet ADDR est passé.
PPP_PROTO le premier octet de protocole est passé (s'il est sur 2 octets).
PPP_DATA on est au coeur des données, une fois passé le second octet de protocole, ou l'unique s'il n'y en a qu'un, on se retrouve dans ce mode-ci, puisque c'est un mode d'attente de données.

Il n'y a pas d'autres modes à coder puisqu'il n'est possible de ne détecter le checksum qu'une fois sur l'octet de fin (on sait alors que les deux octets précédents composent le checksum). Or une fois que l'on a lu l'octet de fin, on ne peut que se mettre en mode PPP_WAIT pour attendre un nouveau paquet : c'est d'une logique imparable !

L'automate

Le comportement du thread est régi par une variable d'état. Pour la gérer, nous allons mettre en oeuvre un type d'automate très courant : la machine à état. Vous en avez certainement déjà programmé sans vous en rendre compte. Le comportement d'une machine à état est défini par un tableau qui pour chaque valeur de la variable d'état va proposer des transitions vers de nouvelles valeurs qui ne seront possibles que si une expression est vraie.

En clair et en langage C, cela signifie que chaque valeur de la variable d'état sera gérée par une structure SWITCH/CASE et les transitions seront validées par des IF. Voici une symbolisation du tableau de transitions qui est très proche des structures C que nous venons d'évoquer.

```
cas PPP_WAIT
si BEGIN  -> PPP_START [1]

cas PPP_START
si CODE   -> PPP_CODE [2]
si ADDR   -> PPP_ADDR [3]
si PROTO2A -> PPP_PROTO [4]
si PROTO1 -> PPP_DATA [5]
si BEGIN  -> PPP_START [6]
sinon     -> erreur  [9]

case PPP_CODE
si ADDR   -> PPP_ADDR [3]
si PROTO2A -> PPP_PROTO [4]
si PROTO1 -> PPP_DATA [5]
si END    -> erreur  [9]

case PPP_ADDR
si PROTO2A -> PPP_PROTO [4]
si PROTO1 -> PPP_DATA [5]
si END    -> erreur  [9]

case PPP_PROTO
si PROTO2B -> PPP_DATA [5]
sinon     -> erreur  [9]

case PPP_DATA
si END    -> PPP_WAIT [7]
sinon     -> buffer  [8]
```

Quelques commentaires pour éclairer ce tableau.

(1) On vient de recevoir l'octet qui marque le début d'un paquet alors qu'on en attendait un : on va pouvoir commencer à traiter un paquet entrant.

(2) Un octet de code est présent.

(3) Un octet d'adresse est présent.

(4) Le protocole est sur deux octets, il convient donc d'attendre le second.

(5) Le protocole n'occupait qu'un octet, on se retrouve donc déjà à attendre des données.

(6) Les octets BEGIN et END ont la même valeur en PPP. Il est donc possible que l'octet qui a provoqué le passage en mode PPP_START fût en réalité un octet END. Le thread de réception PPP devait être désynchronisé. Grâce à ceci il est à nouveau synchronisé.

(7) L'octet END a été rencontré : on est donc arrivé à la fin du paquet, on repasse donc en mode d'attente. Par ailleurs le thread va calculer le checksum CRC du paquet pour tester son état et le mettre sur la pile de réception.

(8) Nous sommes en plein paquet de données, les octets reçus ne doivent pas être jetés mais être conservés précieusement dans le buffer d'entrée.

(9) Il y a erreur chaque fois que l'octet reçu ne correspond pas à un cas prévu par la norme PPP. Dans ce pas, le plus sûr est d'effacer tout ce qui avait déjà été pris en compte depuis le PPP_START et de repasser en mode PPP_WAIT.

L'usage

Le thread PPP_RECV n'est pas déclenché par l'EVENT MESSAGE du GEM contrairement à la plupart des threads. Ici, c'est le test de la fonction Bconstat(AUX) qui le déclenche : si cette fonction renvoie TRUE (-1), c'est que des données sont disponibles sur le port série.

Donc, outre les threads classiquement déclenchés par l'EVENT MESSAGE, il existe une autre catégorie de threads dont le déclenchement est fonction d'autres fonctions (ou de la combinaison de plusieurs évènements). On pourrait les qualifier de threads système, puisqu'ils sont destinés à gérer des opérations de bas niveau (et généralement en temps réel). Il est de bon aloi de placer tous les tests de appels de threads système à l'intérieur d'une routine unique (par exemple nommée SYSTEM_THREAD). Celle-ci sera appelée par le THREAD MANAGER chaque fois que possible.

Pour être certain que le SYSTEM_THREAD est appelé suffisamment souvent, il est recommandé d'utiliser EVENT MULTI en lieu d'EVENT MESSAGE, celui-ci permet en effet de générer des évènements TIMER, ceux-ci réglés sur un intervalle correct (l'EVENT TIMER se règle par pas de 1/200e de seconde) : un intervalle trop court pouvant provoquer un ralentissement significatif du programme, tandis qu'un intervalle trop long peut causer des pertes d'informations. L'EVENT MESSAGE est parfaitement indiqué pour l'exécution de tâches périodiques telles que le SYSTEM_THREAD. Attention cependant : le timing demandé à l'EVENT TIMER n'est pas un temps garanti, mais un temps minimum : d'autres évènements en tout genre peuvent retarder le moment où il se produira.

Conclusion

Le mois prochain nous passerons à la pratique, avec un exemple lui aussi plus pratique. Sachez néanmoins que pour gérer les couches réseau internet, pas moins de 5 machines à états sont nécessaires : réception des paquets PPP, émission des paquets PPP, contrôle du LCP, contrôle du NCP, et enfin contrôle du TCP. Tout cela peut sembler fort confus (et hors sujet), c'est pour cela que j'aurai certainement l'occasion d'en parler sous la rubrique WEB.

Pascal BARLIER

pratique

transformez votre SUPERCHARGER en coprocesseur

Si votre Supercharger dort sous une tonne de poussière parce qu'émuler un PC XT à 8MHz n'impressionne plus vos copains Pentiumistes, relookez votre antiquité en coprocesseur capable de travail en parallèle avec le 68000 : en bref, une BeBox 8MHz pour pas un rond.

Sachez qu'il est relativement simple d'échanger des données avec Supercharger, de lui faire exécuter un programme pendant que le 68000 s'occupe d'autre chose, même en GFA !

Pour ce faire, ses concepteurs avaient écrit un petit programme du

nom de SCTB.PRG qui mettait à la disposition du programmeur assembleur une série de routines sur le Trap #4. Malheureusement, il avait plusieurs défauts :

– plantage sur 68030...

– obligation de lancer SCTB avant

– le Trap #4 et la mémoire réservée n'étaient libres qu'après un RESET

Je vous amène donc une nouvelle version de cette TOOL BOX (boîte à

outils) sous forme d'un fichier BINaire qu'on pourra inclure dans n'importe quel programme (GFA, assembleur, C...). Ceci comporte plusieurs avantages :

– le trap #4 et la mémoire reservée sont libérés dès que votre programme se termine.

– accès au Supercharger avec d'autres langages que l'assembleur.

– par le biais d'INCLUDE, la librairie peut faire partie intégrante du PRG et ne nécessite donc plus la présence d'un second fichier.

Pour comble de bonheur, il n'y a plus de bombes sur le 68030.

Cet article devrait s'accompagner, sur la disquette, de la TOOL_BOX.BIN, des listings GFA, assembleur et PC illustrant par l'exemple l'utilisation des routines.

Les trois modes de Supercharger

1. En mode "Indéterminé", l'état du périphérique est inconnu, il

est complètement inutilisable et nécessite l'appel à la fonction

BOOT qui le passe en mode "Esclave".

2. En mode "Esclave", c'est l'Atari qui le pilote comme un vulgaire lecteur de disquette : écrire ou lire à une adresse. Mais

si on lance l'exécution un programme PC, il bascule alors en mode "Coopératif".

3. En mode "Coopératif", plus personne ne commande. Il faut que vos deux programmes soient parfaitement au point et peuvent alors échanger des données sous forme d'un octet ou d'un bloc de mémoire. C'est le programme PC qui décide si il doit retourner en mode "Esclave" ou en mode "Indéterminé".

Appeler la TOOL BOX

Le premier octet du fichier BINaire constitue le point d'entrée de

toutes les routines, si j'ai chargé ce fichier à l'adresse ADR, j'appellerai les routines avec :

C:ADR() pour le Basic GFA (selon que j'utilise le TT ou le STE, il

faut parfois changer cette ligne en CALL ADR) jsr ADR pour l'assembleur

Mais auparavant, il aura fallu remplir un petit tableau de données

situé en ADR+2 et contenant :

ADR+2: (un mot) ID, numéro de fonction

ADR+4: (un mot) DMA, numéro de périphérique, 3 en général ADR+6 : (mot long) TAILLE, taille des données à transférer ADR+10 : (mot long) PC_ADR, adresse côté PC ADR+14 : (mot long) TOS_ADR, adresse côté Atari.

Après l'appel de la fonction on obtient :

ADR+18 : (mot long) CODE, valeur retournée ADR+22 : (octet) OCTET, lors d'échanges d'octets

Chaque fonction n'utilisera qu'une partie des paramètres. En GFA on utilisera POKE, DPOKE ou LPOKE pour y inscrire les valeurs, en assembleur MOVE fera l'affaire.

PRINCIPE GENERAL

Une fois la Tool_box chargée, il faut installer les routines sur le Trap #4: Fonction INSTALLE, ID=–1.

Ensuite, on doit booter Supercharger afin de pouvoir commencer le

dialogue en mode "Esclave" : Fonction BOOT, ID=3.

A ce stade, on peut utiliser Superchager comme un périphérique d'entrée sortie :

Fonction ECRIRE_DONNEES, ID=6 (remplir TAILLE, PC_ADR et TOS_ADR) Fonction LIRE_DONNEES, ID=7 (remplir TAILLE, PC_ADR, TOS_ADR)

Ce sont ces fonctions qui permettent, par exemple, d'envoyer un programme côté PC. Si un programme y a été chargé, alors on peut l'exécuter :

Fonction EXEC_PROG, ID=8 (remplir PC_ADR).

On est alors en mode coopératif, dans ce mode on dispose de 4 fonctions pour échanger des informations :

Fonction ENVOIE_OCTET, ID=9 (remplir TAILLE=octet, cas particulier

d'utilisation de TAILLE...)

Fonction RECOIT_OCTET, ID=10, lire le résultat dans OCTET Fonction ENVOIE_DONNEES, ID=4 (remplir TAILLE et TOS_ADR) Fonction RECOIT_DONNEES, ID=5 (remplir TAILLE et PC_ADR).

Pour ces fonctions, c'est le programme PC qui décide de l'adresse à laquelle il recevra les informations. La valeur TAILLE, bien qu'indiquée sur un mot long est en fait limitée à 64Ko. Ceci est dû à la segmentation de la mémoire d'un PC.

ET COTE PC?

Le boot de la TOOL_BOX installe des routines sur l'interruption $60 (l'équivalent d'un TRAP). Ces routines sont à la disposition du programme PC en mode "Coopératif" pour répondre aux fonctions correspondantes côté Atari.

* Répondre à ENVOIE_OCTET :

```
mov ah,9
int 060
```

on obtient dans al l'octet envoyé par le 68000.

* Répondre à RECOIT_OCTET :

```
mov al,valeur_a_envoyer
mov ah,10
int 060
```

le 68000 recevra l'octet mis dans al

* Répondre à ENVOIE_DONNEES :

```
mov cx,nombre_octets
mov ah,4
int 060
```

recevra le bloc à partir de l'adresse esdi (qu'il faut donc initialiser AVANT le transfert)

* Répondre à RECOIT_DONNEES :

```
mov cx,nombre_octets
```

mov ah,5
int 060
enverra vers le 68000 le bloc situé en ds:si (qu'il faudra initialiser AVANT le transfert)

A ceci s'ajoutent deux fonctions qu'il faut prévoir dans votre programme PC si vous voulez que l'Atari reprenne le contrôle :

* TERMINER
mov ah,0
int 060
Revient au mode "Esclave" (rien n'est effacé, l'Atari peut relancer le programme avec EXEC_PROG, ou en lancer un autre).

* RESET
mov ah,1
int 060
Plus de communication avec Supercharger, il faudra un nouveau BOOT. Cette fonction est utilisée juste avant de désinstaller la TOOL_BOX en fin de programme.

CREER SON PROGRAMME PC

Il va vous falloir un assembleur PC (hé oui !). Vous pourrez bien sûr le faire tourner sous émulateur puisque vous en avez un ! Je vous recommande A86/D86 un assembleur débugger de bonne qualité, shareware, et qui a la particularité de ne pas suivre le casse-tête des initialisations de Microsoft Assembleur. De plus, il connait toutes les nouvelles instructions du NEC_V30, car Supercharger n'est pas équipé d'un banal Intel 8086.

Si par hasard, quelqu'un trouvait un assembleur 8086 tournant sous

TOS, qu'il me le fasse parvenir, ce serait une solution plus pratique et plus rapide.

Il faudra utiliser ORG 0 pour signaler que le programme n'aura pas

d'en-tête (c'est la BASEPAGE, il en a une lorsqu'il est lancé sous DOS) et sachez que seuls les registres CS et IP sont initialisés au lancement de votre programme. Tous les autres sont votre affaire (la pile, les données, etc...).

Afin d'être cohérent avec ORG 0, il faudra transmettre à EXEC_PROG

un adresse ou IP est nul, par exemple $03000000 (dans cette adresse, CS=$0300 et IP=$0000). En supposant que votre assembleur ne supporte pas ORG 0, laissez le faire un fichier COM, avec ORG=0100 et utilisez alors comme adresse une valeur ou IP=0100. Par exemple, $02F00100 qui est égal à $03000000 mais avec IP=0100.

Les zones libres sont :
– avec 1Mo de RAM :
$0300:0000 à $F000:FFFF
soit 1012Ko libres.

– avec 512Ko de RAM :
$0300:0000 à $6000:7FFF
$B000:8000 à $B000:FFFF
soit 436Ko libres.

L'EXEMPLE

Le programme PC que j'ai créé a pour but de passer en majuscules toutes les lettres contenues dans un fichier texte. La taille sera limitée à 32000 octets pour simplifier. Une fois lancé il attend une valeur de mot qu'on transmet en deux octets :

– si le MOT=0, revenir au mode "Esclave"
– si le MOT=1, RESET
– si le MOT>1, c'est la taille du fichier Texte, le fichier est alors chargé, converti puis renvoyé. Le programme continue ainsi en boucle en attendant deux autres octets.

Pendant que le NEC V30 travaille sur le texte, côté Atari on en profite pour ouvrir le sélecteur de fichier pour le nom de la sauvegarde.

Ainsi, on ne perd pas une seconde.

Les nombreux commentaires des listings devraient suffire à boucher

toutes les zones d'ombres laissées par ces explications un peu rapides.

(listing Assembleur 68000: SUPERCHG.S, listing GFA: SUPERCHG.LST, listing du programme PC: PC_PROG.S).

Le programme SUPERCHG.PRG correspond à la version assembleur, mais

il réagit au détail près comme celui du listing GFA et est bien plus compact. On doit absolument trouver TOOL_BOX.BIN et PC_PROG.BIN dans le même répertoire (ainsi qu'un Supercharger allumé sur le port DMA, mais vous l'aviez compris...).

LES PETITES ANNONCES

Je cherche, pour le Supercharger, un coprocesseur 8087, 40 broches

à 8MHz. Je cherche également un lecteur de disquettes 5"1/4 pour Commodore (VIC20 ou 64 ou 128). Merci !

CONCLUSION

J'espère vous avoir donné envie de ressortir votre périphérique. Au prix qu'il a coûté, ça fend le coeur de le laisser dormir. Faites-moi part de vos réalisations, envoyez-moi vos listings : se préparer à la programmation parallèle n'est certainement pas inutile !

Guillaume Tello
240 rue Estienvrin,
49260 Montreuil Bellay
gtello@wanadoo.fr

ERRATUM

Le mois dernier, une erreur de maquettage a rendu illisible les tableaux de l'article de Guillaume TELLO sur les cartes graphiques. Les voici à nouveau en version "originale".

Tables de conversion en 16 couleurs

XBIOS	VDI
0	0
1	2
2	3
3	6
4	4
5	7
6	5
7	8
8	9
9	10
10	11
11	14
12	12
13	15
14	13
15	1

en 256 couleurs

XBIOS	VDI
0	0
1	2
2	3
3	6
4	4
5	7
6	5
7	8
8	9
9	10
10	11
11	14
12	12
13	15
14	13
15	255
(de 16 à 254, pas de changement)	
16	16
...	...
254	254
255	1

Tout l'univers de la micro alternative

Atari, Amiga, Linux, BeOs, RiscOs...

Tous les mois en kiosque, 37 f.

Un CD chaque mois

- **Atari :** tous les patches pour customiser votre Gem !
- **Linux 68k :** toutes les interfaces et tous les utilitaires pour X Window !

UTILITAIRES

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

OUTSIDE 3

Un autre des indispensables pour ATARI, mais à base de disque dur et de 68030 également, est de retour chez PARX. Il s'appelle OUTSIDE et en est à sa version 3.

Quoi de plus ? Réponse dans un prochain test.

GdM

KOBOLD 3.5

Après un bon moment d'absence, l'indispensable KOBOLD est de nouveau distribué en France. ALM l'ayant abandonné, on a parlé un temps d'APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE pour sa reprise avant d'arriver au final chez PARX.

Le plus de la version PARX, c'est qu'elle s'intitule la 3.5 et donc porte un point de plus que la 2.5 précédemment diffusée chez nous.

Comment tout le monde ne connaît pas KOBOLD qui fait pourtant partie des utilitaires dont on ne peut comprendre qu'il ne soient pas chez tous les possesseurs d'ATARI (comme NVDI), je vais réexpliquer brièvement ses fonctions et qualités.

LA COPIE MIRACLE

KOBOLD est ce qu'on appelle un utilitaire de fichiers. Son gros intérêt est de posséder un système de copie propre (donc pas GEM, bien qu'il puisse le faire également) d'une rapidité foudroyante.

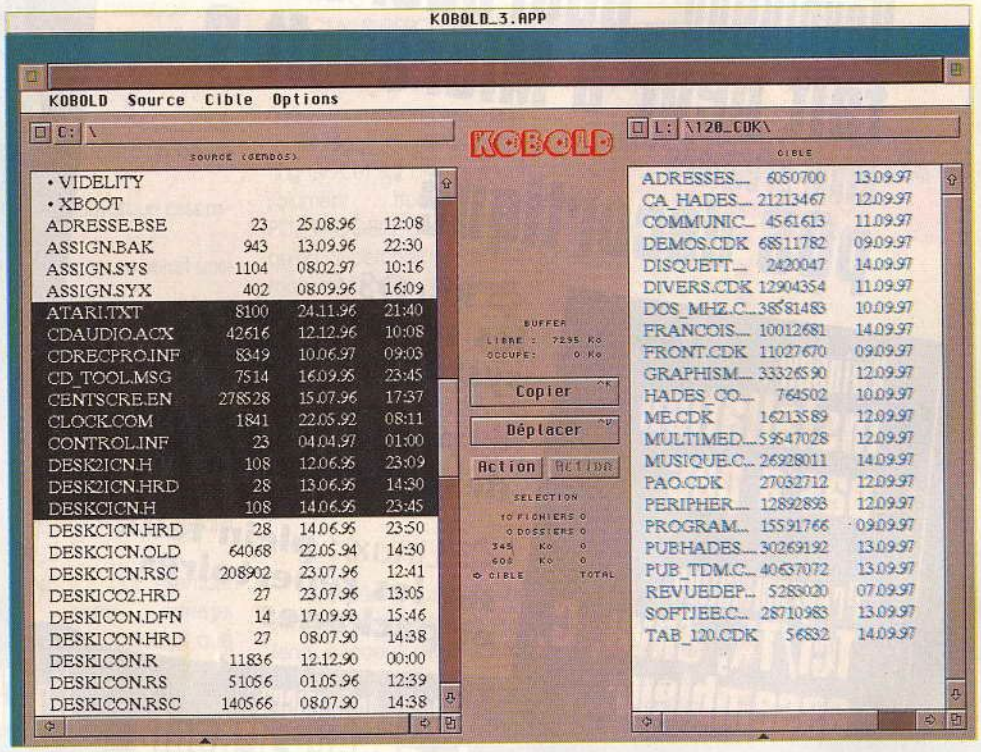
Un exemple ?

Pour copier 79 mégas de données réparties en 1948 fichiers d'une partition vers une autre, le GEM mettra 6'25 "alors que KOBOLD ne demandera que 1'30". Imaginez lorsque vous avez un backup complet de disque dur à effectuer.

KOBOLD est rapide, certes, mais ce n'est pas son seul atout. Il possède également des fonctions de masque et de sélection qui lui permettent par exemple de ne sélectionner que les fichiers d'un certain type écrit entre telle et telle dates ou différent de cet espace calendaire ou encore commençant par tel nom ou même comportant ou non un bit d'archive. Une fois la combinaison de sélection voulue, celle-ci peut se sauver sous la forme d'un job qui pourra également enregistrer une suite d'opération assignable aux touches de fonctions. Vous pouvez ainsi réaliser des opérations "rituelles" très facilement.

Un exemple tout bête est le sacro saint backup que toute le monde devrait faire tous les soirs et que personne ne fait jamais tant c'est "barbant" de recopier tous ses fichiers modifiés un par un ou l'ensemble de son disque dur.

Avec KOBOLD, il suffit de demander de copier tous les fichiers du jour (indiquez la date du jour comme masque) et de lancer le tout. Cela se fera à toute vitesse et on ne peut plus simplement, les fichiers allant se loger dans les bons dossiers sur votre backup de la veille si vous mettez à jour celui-ci.



C'EST TOUT ?

Non certes, KOBOLD possède d'autres atouts comme le formatage des disquettes façon rapide, MS DOS, ou protégées contre les virus, les analyses de fichiers corrompus avec recopie de tout ce qui est lisible à l'intérieur, histoire de pouvoir tout de même lire ce qui est correct dans une image par exemple.

Sans cette copie, le logiciel graphique vous

afficherait un message du type "fichier corrompu illisible" et refuserait de charger ladite image.

KOBOLD permet également de lire les noms de fichiers écris en minuscules comme sur les cd réalisés sur PC par exemple. Vous pouvez, bien entendu, réécrire ces noms en majuscules afin de pouvoir les lire depuis le bureau.

Il y a encore pas mal de petites choses qui vous facilitent la vie. Tiens saviez-vous que la plupart des bureaux et systèmes alternatifs permettent de s'interfacer avec KOBOLD pour la copie ou le formatage. Ainsi vous pouvez demander à EASE ou GEMINI d'utiliser KOBOLD pour la copie à partir, mettons, de 50 fichiers (il excelle surtout lorsqu'il y a un nombre important de fichiers). Ledit bureau alternatif le fera alors d'une façon totalement transparente (pas d'apparition de KOBOLD, mais uniquement de la boîte de copie).

LA 3.5 ?

A priori, elle n'apporte pas une foule de nouveautés, mais celles qui y sont sont telles que la mise à jour me semble obligatoire.

Le plus important à mes yeux est le fait de pouvoir redimensionner les fenêtres de visualisation (source et cible) indépendamment l'une de l'autre. Ainsi sur un écran en ST HAUTE, vous pouvez agrandir la fenêtre source afin de bien voir toutes les infos de fichiers à copier et diminuer celle cible dont le contenu n'a pas à être examiné dans les détails. Bien entendu sur une résolution telle que le 1280 * 960 disponible sur les TT avec ou sans carte graphique (mais moniteur adapté tout de même), EAGLE ou HADES, on peut se faire une "méga" fenêtre de chaque coté afin de bien tout visualiser. Dire que cela m'a manqué pendant tant d'années...

Un triangle au milieu de la fenêtre permet, en le déplaçant, d'ajuster le placement des infos de fichiers. Cela peut être utile dans une petite ou dans une grande résolution selon que l'on veuille privilégier le nom ou les infos de fichiers.

Hormis cela, c'est surtout côté interface que l'on trouvera des améliorations. On peut enfin avoir un look 3D y compris sur TOS 3.06, on peut choisir ses fontes d'affichage SPEEDO ou non, le symbole des dossiers et les attributs des fichiers (gras, italique, light).

Il est possible de sauver la configuration sans les paramètres (comprenne qui pourra), installer le buffer mémoire en ST RAM uniquement lorsque l'ATARI possède également de la TT RAM et enfin de choisir deux autres paramètres de copie (fichiers en grisés et désélection fichiers).

Côté vitesse, je n'ai rien noté de mieux. Il semble que KOBOLD 2.5 ait déjà été à son summum d'optimisation à ce niveau-là.

INDISPENSABLE !!!

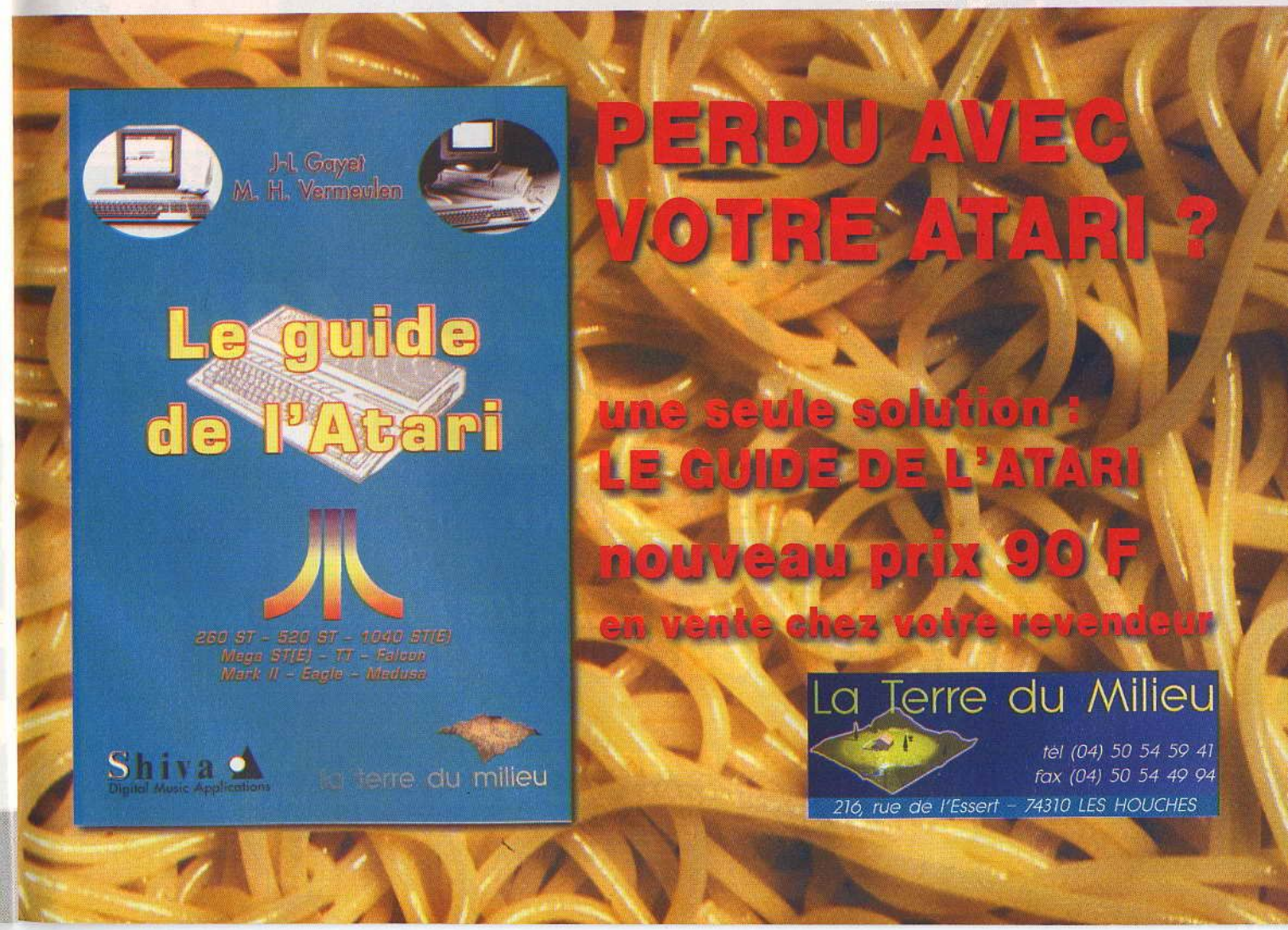
Il paraît qu'il y a 550 000 ST vendus en France, il devrait y avoir 550 000 KOBOLD vendus. C'est la seule conclusion que je puisse donner ici tant il ne peut y en avoir d'autre.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr

KOBOLD 3.5
tout ATARI
prix : 390 F

édité par KAKTUS
importé en france par PARX
9, rue du Pin Doré
53000 LAVAL

- 550 000 personnes devraient l'acheter
- 550 000 personnes ne l'ont pas encore acheté



ATARI MESSE

**Ticket
pour l
sal
Deman
la ca**

4 & 5 OCTOBRE 1997
NEUSS
DÜSSELDORF

LE RENDEZ VOUS MYTHIQUE ANNUEL DES ATARISTES DU MONDE ENTIER

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS :
FALKE VERLAG - MOORBLÖCKEN 241479 KIEL - ALLEMAGNE
TEL. 49 04 31 27 36 5 FAX. 49 04 31 27 36 8

3ème FORUM DES APPLICATIONS ATARI

unique
s deux
ons
dez-le à
isse !

6 & 7 Décembre 1997
BERCY EXPO – PARIS

plus de cinquante exposants
venus des quatres coins du Monde,
pour vous montrer
tout ce qui existe ou existera
dans l'univers du TOS

pour tous renseignements :
LA TERRE DU MILIEU, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES – FRANCE
tél. 04 50 54 49 77 – fax 04 50 54 49 94 – email tdmilieu@icor.fr

PRATIQUE

spécialiste :Godefroy de MAUPEOU

posez vos questions

Pour poser vos questions, il y a trois moyens de procéder :

1) 3615 STMAG dans la rubrique "Question à la Rédaction"

2) par e-mail à l'adresse tdmilieu@icor.fr

3) par courrier à LA TERRE DU MILIEU - BP11 74310 LES HOUCHES

pratique

le courrier du coeur

Je compte faire l'acquisition du qv300. je possède un falcon, une hp 690 c, calamus et le dernier speedogdos nvdi 660c. Quelle est selon vous la meilleure combinaison pour un tirage papier ? Existe-t-il un logiciel de dessin utilisant le driver vdi ? Un tirage avec le pilote vdi 3 sous calamus sl est-il satisfaisant ?

La meilleure combinaison est assez difficile à donner. En effet cela dépend des besoins de dessin et du budget alloué à cette opération.

Je tirerais plusieurs solutions :

PICCOLO ou D2M2 imprime directement sous son propre système ou sous NVDI/SPEEDO. En principe le pilote de la 660 C est compatible avec la 690 C.

Pour le dessin, PICOLLO sera léger, mais D2M2 est un très bon choix. Il y en a d'autres comme PIXART 3 (bientôt 4), APEX MEDIA (qui travaille tout au DSP), RAINBOW II MULTIMEDIA... mais qui n'imprimeront pas forcément ou du moins pas sur votre imprimante.

Vous pouvez aussi travailler avec un logiciel de retouche comme PHOTOLINE ou POSITIVE IMAGE qui devrait bientôt sortir en France.

Vu que vous désirez acquérir un QV300, il me semble que la solution la plus simple est de prendre un logiciel qui utilise le M&E (système utilisé par le driver de l'appareil photo) donc soit D2M2 ou POSITIVE IMAGE pour le dessin et l'impression, soit PICCOLO pour l'impression et un autre logiciel pour le dessin.

Le mieux est peut-être de vous procurer des versions de démos de ces logiciels afin de bien appréhender celui qui vous convient le mieux. En tout état de cause, je vous déconseille le choix de CALAMUS SL pour cette finalité, à moins d'investir dans des trames CRYSTAL, ce qui porterait tout de même la facture assez haute. Il est dans ce cas inutile d'acquérir le pilote VDI 3 (qui est d'ailleurs à déconseiller sur FALCON vu sa lenteur de calcul) car la version 96 de CALAMUS SL possède un pilote pour 660 C. De toutes façons, CALMAMUS SL est un logiciel de PAO, pas de dessin. Pour ce faire, il faut ajouter alors la trilogie des modules PAINT, MERGE et FILTRE qui coûte 3 634 F. Le total CALAMUS SL s'élèverait alors à 6 744 F ce qui est peu pour une application professionnelle de ce niveau, mais très élevé pour une simple demande de dessin et d'impression.

Comment formater une disquette à partir d'un falcon pour qu'elle soit lisible sur mac ?

Le mieux est de la formater MSDOS via KOBOLD ou d'utiliser des disquettes déjà formatées dans ce standard. Tout MAC vendu à l'heure actuelle est en principe équipé d'APPLE FILE EXCHANGE qui lui permet de relire les disquettes MS DOS. Dans le cas contraire, il a existé un programme commercial intitulé MACSEE, qui permettait de lire et écrire sur des disquettes et disques durs MAC, mais qui se révèle assez peu pratique et surtout d'une lenteur mémorable. De plus je ne sais pas s'il est toujours achetable quelque part et je doute qu'il soit passé dans le domaine public.

D'une façon générale, je vous conseille de formater systématiquement vos disquettes en MS DOS, cela vous simplifiera la vie.

Comment obtenir les sharewares du 3615 st mag si on n'a pas de minitel ?

A l'heure actuelle, on ne pourra pas faire autrement car le protocole utilisé par le serveur est spécifique au Minitel.

Par contre dans la nouvelle version que nous sommes en train de faire, on utilisera un protocole standard, accessible par un modem qu'il soit sur ATARI, MAC ou PC, ce qui vous permettra de télécharger les programmes depuis un poste équipé ailleurs que chez vous. Toujours avec un modem, Jean Jacques ARDOINO vous donne les adresses Internet où se les procurer dans ses articles.

Maintenant, certains DP sont disponibles

chez des distributeurs de DP comme IFA, DOMPUB O3O, ST DP...

J'attends avec impatience le premier st cd. pensez-vous faire un stcd bimestriel ? Un spécial pov et un spécial musique seraient les bienvenus.

Le ST CD n°1 a du retard suite à la panne de notre EXPOSE (digitaliseur) et devrait être envoyé pour début Octobre à tous ceux qui l'ont commandé. Ceci dit, ce sera certainement le dernier car le solde final des commandes atteint tout juste les 3OO, ce qui rend le premier déficitaire.

A titre indicatif, le pressage de 5OO cd rom coûte environ 6 OOO F auxquels il faut rajouter les frais de films et d'envois, soit un coût total de 7 5OO F. Cela sans compter les frais et le travail nécessaires à la réalisation de son contenu. Les trois cents demandes rapportent 5 7OO F. Dans ces conditions, il est impensable de faire un deuxième numéro.

L'équilibre du ST CD passait par 5OO ventes minimum, ce qui est loin d'être atteint.

Il semble que REVOLUTION, le magazine ATARI allemand sur cd rom, fasse le même score pour un pays beaucoup plus équipé en lecteurs de cd rom que nous. La conclusion s'impose alors : il n'y a malheureusement pas de place à l'heure actuelle pour un magazine sur cd rom dans le monde ATARI.

J'ai copié un programme dans le dossier auto de mon disque dur et depuis mon ordinateur plante au démarrage.

Il faut lancer l'ordinateur en appuyant sur la touche CONTROL lors du chargement. Celui-ci bootera sur le disque dur mais sans rien charger en AUTO ou en accessoire. Il est alors facile d'aller dans le dossier AUTO et de supprimer le programme en question.

Quand y aura-t-il un dossier complet traitant de toutes les cartes VME sur ATARI ?

Sans doute jamais, car ces cartes sont généralement conçues pour des applications interne ou industrielle. Il n'y a guère que NGS, la STRATRACK ou les cartes graphiques NOVA qui soient disponibles au commun des mortels à ma connaissance. Cela ne justifie alors pas un dossier.

Où en est papyrus 5 ?

Il devrait en principe sortir pour cette rentrée 97 chez ETILDE.

J'ai calamus sl'95 et le module masque et je trouve anormal de payer le même prix pour la mise à jour 96 que celui qui a un 93 sans le module masque.

Je comprends votre réaction, mais le pari des développeurs de CALAMUS SL a été de se dire qu'une mise à jour massive de CALAMUS SL pouvait permettre un bon développement de ce dernier. A cet effet, ils ont donc décidé de permettre aux nombreux possesseurs d'anciennes versions de ne pas avoir un retard trop grand à combler pour pouvoir accéder à la version 96. Pour exemple, la quasi totalité des calamusiens français ont une version 93, les versions 94 et 95 n'ayant pas réellement été distribuées chez nous. Ne pas faire une "amnistie d'update" les aurait conduits à devoir débourser près de 4 5OO F pour accéder à la version 96, ce qui serait impensable pour 95% d'entre eux.

Quant au module MASQUE, sa livraison en standard permet de valoriser particulièrement cette mise à jour tant du point de vue du prix de l'update (prix update = prix de MASQUE) que des néophytes en leur offrant d'emblée un programme avec une de ses fonctions les plus impressionnantes en standard.

Il est clair que pour celui qui a tout acheté auparavant c'est un peu rageant, mais il faut bien se dire que sans cela votre mise à jour 96 aurait certainement coûté beaucoup plus cher.

C'est là tout le problème de la bouteille à moitié vide ou à moitié pleine...

Je n'arrive pas à partitionner mon disque dur de 1,4 go sur mon tt ?

Pour un TOS 3.O6, il faut procéder de la façon suivante : faites une première partition de 232 MO maxi (GEM) et les suivantes de 4O8 Mo chacune (BIG GEM). Par contre il est impératif que la taille des secteurs soit de 8 192 bytes et non 16 384. Ce dernier cas ne sera lisible que sur un TOS supérieur au 4.OO (FALCON).

Le probleme de la ram

Le mois dernier, un de nos lecteurs nous demandait pourquoi ses programmes mettaient tant de temps à se charger avec sa toute nouvelle carte 14 Mo pour son FALCON alors qu'avec son ex-carte 4 Mo, cette opération s'effectuait beaucoup plus rapidement. Je n'avais alors pas su quoi répondre.

Heureusement notre lectorat est particulièrement dynamique et bien informé puisque j'ai reçu une bonne dizaine d'e-mail, coup de fil ou courrier m'en indiquant la raison.

Lorsque le FALCON charge un programme, il teste et vide la mémoire. Du coup tester et vider 14 Mo prend plus de temps que 4 MO. Pour remédier à cela il faut indiquer à ses programmes qu'ils doivent être chargés en FAST LOAD. Ce mode supprimera ces tests et vidages de RAM.

Cela explique pourquoi sur un HADES avec 128 Mo de RAM, le passage en FAST LOAD des programmes AUTO, rend le boot infiniment plus rapide.

L'accessoire SETFAST donné sur la disquette du numéro 116 fait cela à merveille.

voili, voilà et merci à tous ceux qui se sont donné la peine de m'éclairer à ce sujet.

Erratum

Le mois dernier pour l'explication concernant le déplacement des fichiers, il fallait lire CONTROL et non ALTERNATE. J'espère que cette erreur n'aura pas eu pour résultat un trop grand nombre de cheveux arrachés chez nos lecteurs.

Godefroy de MAUPEOU

les bonnes adresses

Revendeurs spécialisés ou occasionels, éditeurs, auteurs de logiciels, ces pages sont faites pour vous.

Faites-vous connaitre par le biais de ST MAGAZINE. tél. 04 50 54 59 41

jerrygraphic

vos Toutes Mises en Pages

Épreuves couleur - Flashage

7, allées de Verninac - 46200 Souillac
Tél. 05 65 27 11 21 - Fax 05 65 37 01 07

La Terre du Milieu
secteur magasins

216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES
du Mardi au Samedi
tél 04 50 54 59 41 – fax 04 50 54 49 94
vallée de Chamonix

plus de 100 m2 dédiés à l'Atari
un stock impressionnant
studio d'enregistrement démo
Hades en démonstration

FLASHEUR ATARI
depuis 1990
avec CALAMUS SL

graphic théret

Scan couleur / Intégration d'images / Sorties Couleur

31, rue des Pommiers
93500 PANTIN
Tél. 01 48 45 53 80
Fax 01 48 45 87 44

APAK

66, boulevard Voltaire
PARIS 75011
Tél. 01 43.57.34.14 Fax. 01.43.57.34.51
Ouverture de 10h à 18h30 du mardi au samedi

HADES 68040 en DEMO
Toute configuration HADES sur demande
Réparation/Intégration/Modification
ST–STE–MEGA–TT–FALCON–HADES

vente du Falcon MKX
(Montage en RACK/TOUR)

Frontier Online

Frontier Online
www.frontier.fr

tél : 01.64.97.35.06

Abonnement Internet
150 Frs/mois

DIGITAL TRACKER
DIGITAL HOME STUDIO
DIGITAL JINGLE BOX
DIGIPLAY

les logiciels audio qui boostent votre Falcon pour un tarif incroyable

Emmanuel JACCARD / 47200 LONGUEVILLE
tél. 05 53 83 41 58 / fax. 05 53 83 64 67
softjee@hol.fr

IFA

11, rue des Ecoles
59680 COLLERET
tél 03 26 67 77 67

logiciels
freeware et shareware
catalogue gratuit sur simple demande
plus de 1400 disquettes
environ 5000 logiciels

Commandez vos jeux directement chez Logitron

AAZHOM KRYPHT Falcon	190	F
RADICAL RACE Falcon	190	F
OPERATION SKUUM Falcon	190	F
SHEER AGONY DISK ST/TT	190	F
SHEER AGONY DISK Falcon	190	F
SHEER AGONY CD Falcon	190	F
SHEER AGONY CD ST/TT	190	F

frais de port inclus. Stock illimité
Règlement par chèque à LOGITRON
30, Avenue Division Leclerc
92310 Sèvres
Pour tous renseignements,
Tél/Fax : 01 46 23 13 51

ATLANTIDE SOFTWARE

Résidence l'Olympe – Minerve A 409,
Chemin du Fort Rouge 83200 TOULON
tél. 06 03 03 93 91
3615 RTEL ou STMag, Bal ATLANTIDE

**POUR La conception de Hardware & Software,
Le recrutement de développeurs spécialisés,
L'aide, la formation, les tarifs réservés adhérents,
L'Edition, l'import/export de logiciels avec traductions.**

COTISEZ ET DEVENEZ MEMBRE : Adhérent Passif ou Développeur : 100 Frs, Adhérent Actif : 300 Frs, Adhérent Honorifique : Versement libre.

**POUR FAIRE BOUGER LA SCENE ATARISTE,
une seule solution : L'UNION !**

PARX

des logiciels à votre mesure

(D2M, D-FORM, QUINCY, HD-DRIVER, STARCALL...)

Nous avons certainement le driver pour votre périphérique

9, rue du Pin Doré 53000 LAVAL
tél 02 43 56 92 76 / fax 02 43 56 80 47

un nouveau nom pour un nouvel avenir

WEBSPACE, STUDIO 1024, EVOLUTION

3 produits qui vont changer votre vie informatique

5, rue des Varennes 89160 LEZINNES

PETITES ANNONCES

■Vends Falcon 14/65 + Copro + SC1435 + NEON 3D + Apex Media. Tel : 05 56 97 19 09

■Vds 1040 STF à 2,5Mo + Ecran SM124 + DD30 Mo + nbx logs : 1000F. Tel : 02 47 80 08 29

■Vds MEGA 4 STE + Ec. SM124 + DD40 Mo + IMP gde larg. + logs : 2000F. Tel : 02 47 80 08 29

■FALCON 14 Mb / 40Mhz / Copro / DD1275+CdRom+StylusCol. +Nbreux Softs – 01 45 25 27 38

■Vds Falcon 30 4Mo CD ROMX4 + CD Ecran RGB 4000 FRS TEl : 02 41 93 90 89 Rech Programeur sur Falcon jeux plate forme sur guerre secesion & ancien ST Mag Ramskindt P 2/6 Rue C Lindbergh 59139 Wattignie

■Vds MEGA STE 4Mo DD170/TOS2.6/D1.44 + SM146 + log bur/PAO/Graph + Scan A4. Le tout : 4000 F Pierre Tel (HB): 05 49 80 37 65

■Vds ATARI 1040 STF + Impr + DD Amov + Jeux.Px: 1800F. Collection ST MAG depuis N°1. Tel: 04 78 81 03 69 Le soir.

■URG! RECH. Falcon de base ou boosté. Faire offre à Seb: 04 74 45 29 64

■Vds Falcon 4/125 Mo + Ecran VGA : 2500F Tel: 03 21 65 47 67

■Vds MEGA STE 4Mo HD : 52 Mo + REPLAY8 + VIDI12 + Carte PC = 1800 F Tel: 01 43 98 12 09

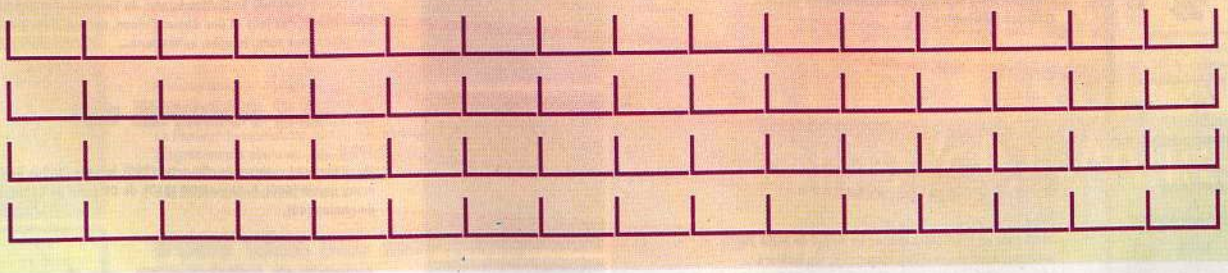
■Recherche ATARI WORKS d'occasion pas trop cher. Tel: 03 29 86 31 37

■Vds pour ATARI ST/STE D2D Stéréo ADAS PLASMEC 600F Tel: 03 87 93 53 61

■VENDS DD Quantum 120Mo 3,5' + Mon.SVGA 12' CASPER. TEL: 06 11 04 30 85

■Vends MEGA STE 2 Mo, HD1.44, DD 48 Mo, TOS1.63/2.06 : 2000F / 1040STE 4Mo : 1500F / 520STF pour pièces: 200F / Joypad noir: 100F / Falcon Speed : 1500F / Carte 4Mo Falcon : 150F / Imprimante BJC-210: 1000F / SpeedoGDOS 5: 290F / ScreenBlaster 3 ext.: 350F / NVDI 2.5: 200F / Imprimante HP660C : 1600F / CD ROOM X2 Ext.: 500F / Le tout à débattre / Tel: 04 50 54 51 66

Passez vos petites annonces dans ST MAG
► tarif : 30 F les quatres lignes
texte à renvoyer accompagné du règlement à :
La Terre du Milieu – BP 11 – 74310 LES HOUCHES
► date limite de dépot : le 6 de chaque mois



LES AVEZ VOUS TOUS ?

DTP GRAPHIKEN VOL.1

190 F
Un cd rom de cliparts avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
760 logos utilitaires divers (discipline JO, flèches...) - 300 cadres - 100 ornements de restauration - 176 graphiques pour traceur à découpe - 72 thème de la neige - 92 ornements - 182 thème de la nourriture - 69 thème royauté et noblesse - 182 ornements stylés fonds et ornements - 52 cadres et ornements.

DTP GRAPHIKEN VOL.2

190 F
Un cd rom de clipart avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
27 thème automobile - 41 type Epinal - 52 coupons - 150 thème nourriture type crayonné - 50 cadres - 130 cadre et fond thème graphique - 109 divers - 48 ornements - 50 fonds et ornements - 52 cadres et ornements.

DTP GRAPHIKEN VOL.3

190 F
Un cd rom de clipart avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF).
thème bâtiment - bureau - nourriture - cadres - fontes stylisées - divers - fêtes - maison - mariage - anniversaire - initiales - carnaval - peinture - hommes - menus - mode - musique - nature - ornements - crayonnés - jouets - sport - symbole - technique - animaux - vacances - outillage

INITIALE VOL.1

190 F
Un cd rom de lettrines à placer en début de texte par exemple. Avec manuel reprenant tous les fichiers.
40 typos différentes

INITIALE VOL.2

190 F
un cd rom de lettrines à placer en début de texte par exemple. Avec manuel reprenant tous les fichiers.
28 typos différentes - 115 monogrammes 120 graphiques divers.

NOUVEAU !!!

DTP GRAPHIKEN VOL.4

190 F
Une série de cliparts (EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
reprise d'élément des trois précédents : 27 automobiles - 41 divers - 10 lettrines - fruits - 100 cadres - 56 symboles - 130 divers - 72 neige - 200 cadres - 109 divers. (sans livret)

ARTWORKS

300 F
Un cd rom didactique pour apprendre à maquetter sous CALAMUS SL. 200 documents maquettés avec leur explicatif, 300 fontes, 30 images de fond... Livret disponible pour 100 F.
Cd et livret en allemand.

CALAMAXIMUS

195 F
Un CD ROM entièrement dédié à Calamus SL ! 20 utilitaires pour Calamus, 50 documents types (>cal 94), 2700 Clip Art IMG, 270 graphiques CVG, plusieurs démos de softs PAO commerciaux, 2700 fontes CFN. Livret des fontes pour 195 F sup. Si vous utilisez Calamus SL, c'est obligatoire !

OMEGA

190 F
Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimüo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation...

DELTA

199 F
Contient Cypress, Kandinsky, Bellini, Procurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madress, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation...

ALPHA

169 F
On ne présente plus l'Alpha, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Boxkite et Kundendirektor :

LINUX 68 K V2

349 F
Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour.

THE COM. ATARI MINT

290 F
Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XAes... Le paradis des amateurs de multitâche sur nos machine.

NET BSD

199 F
La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès.

TRANSMISSION

190 F
La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de lla Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations...

ATARI FOREVER VOL.1

199 F
Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43).

ATARI FOREVER VOL.2

199 F
La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de clipartss & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe.

A.C.M. SPACE MISSION

258 F

Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale. Interface multimédia (film, texte, audio, image...)

A.C.M. WORLD WAR II

290 F

Tout sur la deuxième guerre mondiale. Interface multimédia (film, texte, audio , images, ...) et texte en anglais.

A.C.M. TIME ALMANACH

L'almanach du TIME tout en, anglais, mais avec une interface multimédia (son, image, texte, films...). un must pour connaitre ce qui se passe dans le monde sous le regard des américains.

A.C.M. HEALTH

348 F

La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais. Interface multimédia (texte, image, son, film...)

A.C.M. INFOPEDIA 2.0

590 F

Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Du ST à l'HADES, accédez au multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). CD ROM en anglais

BACKGROUND PHOTOS 1

249 F

Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit en deux versions : 640*480 et 1536*1024. Avec catalogue des photos.

BACKGROUND PHOTOS 2

290 F

Ce cd est centré sur les paysages. Le catalogue est en html et le cd contient CAB pour le lire ainsi que PICCOLO pour visualiser les images. Comme le n°1, les images sont de grande qualité et spécialement traitées pour l'impression.

ATARI PD KONZENTRAT

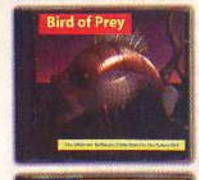
290 F

La compilation de toutes les disquettes de dp de la fimre allemande EU SOFT. Il y en a un paquet et cela devrait faire des heureux parmis les possesseurs de ST auxquels il se destine particulièrement. Il y a aussi un dossier FALCON.

CLASSIC

190 F

Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser le Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques.



BIRD OF PREY

190 F

Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable.

ATARI COMPENDIUM

190 F

Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO.

JUST CALL ME INTERNET

190 F

Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau.

ATARI GOLD

300 F

Un cd exeptionnel contenant 20 logiciels commerciaux : SCRIPT 4, PAPYRUS 3, E-COPY, MIDNIGHT, TOPICS, LIT.VERWALTUNG, TECHNOBOX DRAFTER, RAYSTART 2, FRACTAL IV, PIXART 3...

ULTIMATIVE CDROM

169 F

Plus de 500 mo de fichiers : jeux FALCON, icones couleur, fontes, pilotes d'impression, CPX, POV, logiciels pour PORTFOLIO...

SDK

329 F

Tout ce qu'il faut pour développer sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, Mi, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk, Gnu C++, Sobozon...

GAMBLER

199 F

400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!!

XPLORE

169 F

350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP.

WOW !

169 F

100 DP, 500 fontes TRUE TYPE pour SPEEDO GDOS et NVDI, 30 Mo de fontes SIGNUM, 8000 cliparts...

THE VERY BEST OF A.I.

169 F

Toutes les disquettes du magazine allemand ATARI INSIDE, 60 Mo de logiciels pour INTERNET, des versions complètes, des programmes pour PORTFOLIO, le PROTOS 95 sous forme de fichier HTML, 600 fontes CALAMUS, 250 jeux...

NCS COLLECTION

99 F pièce

Une collection de 11 cd rom thématiques. RAYTRACE (POV, 150 GIF pour POV, démos de NEON...), DTP POWER PACK (8000 cliparts, 500 fontes CALAMUS, utilitaires...), GRAFIC POWER PACK (STUDIO CONVERT version complète, programmes de dessins...), MIDI WORKSTATION (player MIDI, convertisseur d'échantillons, sons, midifiles, fichiers MOD...), DFU ONLINE (programmes de communication), BUSINESS PACK (programme de gestion financière), TEXT POWER PACK (SCRIPT CLASSIC version complète, éditeurs de texte...), FALCON DEMO SCENE (plus de 70 démos pour FALCON), STE DEMO SCENE (les meilleures démos ST), COLOUR GAMES (démos et versions complètes de jeux couleur), MONO GAMES (le plein de jeux monochrome)

LE CAS ECHEANT, ILS SONT DISPOS CHEZ VOTRE REVENDEUR

La Terre du Milieu
secteur distribution
216, rue de l'Essert - 74310 LES HOUCHES - tél 04 50 54 59 41

SHAREWARES

spécialiste : Jean Jacques ARDOINO

carnets tchèques

Oui, je sais, cette blague n'est pas terrible, et elle n'est pas nouvelle non plus. Mais elle me semble bien illustrer une de mes découvertes de ce mois : il existe une activité Atari non négligeable en République Tchèque, et vous aurez l'occasion de découvrir quelques réalisations en free/shareware. Il y aura d'ailleurs beaucoup de choses à présenter ce mois-ci et, la place disponible restant un paramètre incontournable de tout article, vous voudrez bien me pardonner de ne pas toujours m'attarder sur toutes ces petites perles.

Après tout, contrairement à ce que pourraient penser certains, il ne s'agit pas ici obligatoirement de pages contenant des tests complets, il y a aussi des présentations plus générales. L'intérêt principal est de découvrir ces programmes en les utilisant, plutôt que d'épier la façon dont ils sont présentés.

Mais, avant toute autre chose, je voudrais adresser une pensée à François Auboux, qui nous a quittés sans prévenir, et exprimer ma sympathie à sa famille. François était constamment passionné dans de multiples domaines, le journalisme, l'informatique et surtout la musique.

Il avait beaucoup de coeur et c'est moche que ce soit justement le coeur qui lui ait brutalement fait défaut. Le Rédacteur vient de perdre un de ses plus ardents utilisateurs, et nous perdons un ami.

Et, n'ayant pas le coeur à dire "Passons maintenant aux sharewares", je citerai un des plus beaux hymnes dédiés à ceux qui partent beaucoup trop tôt, écrit et composé par Queen, "The show must go on".

Je vous disais qu'il y avait une bonne activité Atari en République Tchèque. Je vous avais déjà présenté JAY MSA, dont l'auteur a aussi réalisé quelques autres utilitaires. Mais, quand on aboutit sur les pages Web de certains de ces auteurs tchèques, on découvre beaucoup de choses insoupçonnées. Des jeux, dont certains seront présentés ici, des groupes actifs (OrthoDox, Narsil...), des pages comme celle de Pietr Stehlik (Parallel Copy, groupe OrthoDox) ou celle de Karel Krous (Narsil) qui annonce un projet de jeu d'aventure, Blouma's Adventures, dont l'image d'accueil rappelle les ambiances d'Indiana Jones.

En dernière minute, un ftp (ftp.zlin.vutbr.cz/pub/atari) qui, s'il ne suit pas de très près l'actualité du shareware Atari, conserve les updates de Parallel Copy et présente des programmes dont nous n'avons sans doute jamais entendu parler. Je vous en dirai plus le mois prochain.

En tout cas, voilà encore une sélection de dix-huit mégas d'archives qui confirme que l'activité shareware Atari s'est considérablement réhaussée, puis stabilisée. Il y a encore six mois, la sélection mensuelle ne pouvait pas décemment dépasser les neuf à dix mégas...

Les mises à jour

Si les nouveautés (ou nouvelles découvertes) sont nombreuses, les mises à jour le sont également, et dans divers domaines.

Autour de MagiC (et ses cousins Mac et PC), nous trouvons une nouvelle version de BubbleGEM (O3), application qui introduit des bulles d'aide, de COPS (1.O7), accessoire qui offre une bonne alternative au panneau de contrôle, version malheureusement pas encore traduite, de Notes ensuite (2.O2), application alternative de notes sur le bureau qui s'est conséquemment enrichie et, enfin, de ShutDown (1.6), qui est destiné à remplacer (et à améliorer) la fonction ShutDown de MagiC. Sans oublier Jinnee, disponible en version de démonstration, qui offre un bureau voulant combiner l'esprit de simplicité de MagiCDesk et la richesse d'Ease. Combinaison réussie, tant du point de vue esthétique que de celui de la puissance. Mais attention ! Il ne faut pas tenter d'installer Jinnee sur une version de MagiC inférieure à la 5.13. La version de MagiC est affichée dans la boîte d'info d'Ease (sur Atari, Mac ou PC). Daniel, vite ! La dernière version de MagiCMac !

Les utilitaires arrivent, déferlent même : une nouvelle version (O7/97) de First Guide améliore la gestion du MPEG audio, une version 1.81 de BoxKite qui gère mieux les noms longs pour ce sélecteur de fichiers aux multiples fonctions, une version 2.56 de "C'est Quoi Donc ?" qui reconnaît maintenant 363 types de fichiers, le VA_START, supporte le

drag and drop et vous dira en un clin d'oeil de quel type est ce fichier inconnu. Si vous voulez en savoir plus encore et comparer deux fichiers, vous serez intéressés par la dernière version d'Egale (3.9E en anglais). ResourceMaster, éditeur de fichiers ressources assez complet, est en version 2.072. Enfin, une version 1.1a de SGScan (vos dossiers et fichiers listés sous ST-Guide) corrige un petit bug sous MagiC.

Si Xavier Roche semble avoir fait une pause avec Swiftel Photo (c'est sans doute bon signe, il ne doit rester que 0,0001% de bugs), le domaine de la communication a tout de même quelques updates à nous proposer. D'abord une nouvelle version 6.6 de GSZRZ, accessoire prenant en charge les connexions par modem. Home Page Penguin est en version 1.7 et ne contient pas de RSC français, tandis que Newsie propose une nouvelle version 0.80.

Mais, grande nouveauté, voici l'arrivée de Sting 1.06 qui gère enfin le PPP. Enfin, si on peut dire, parce que je n'ai jamais vu un truc tordu à ce point. Mais le protocole PPP y est bien implémenté puisque, au bout de deux heures de configuration, je suis parvenu à me connecter à peu près... On pourra toujours ricaner et penser que je suis une brêle, mais le fait est : Sting est très compliqué, et surtout barbare, à configurer. Comme j'ai une adresse IP dynamique, j'ai l'habitude de la configuration suivante : d'abord TCP/IP, où je vais saisir le nom de domaine et les adresses IP du provider. Ensuite PPP, où je vais entrer mon login, mon password et numéro de téléphone du provider.

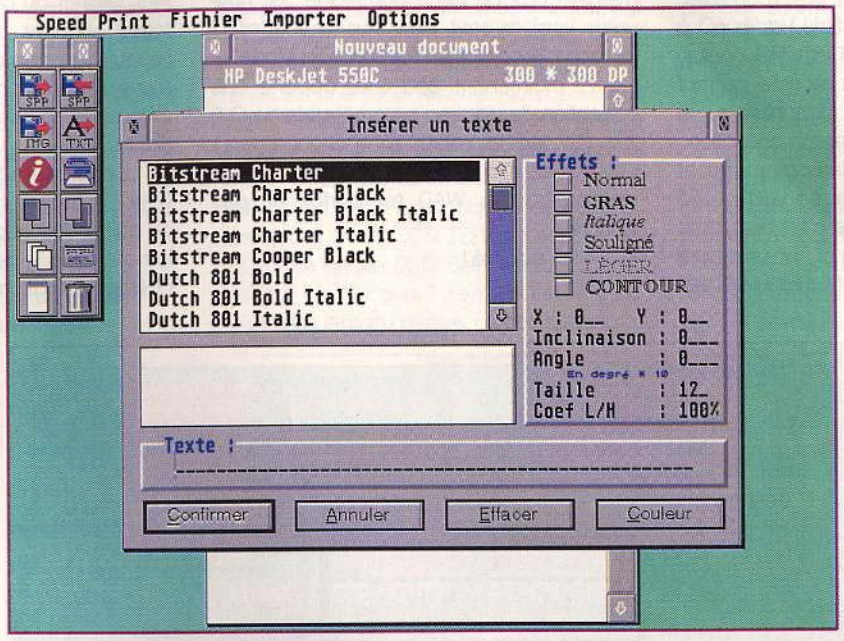
Le reste, ce sont des paramètres facultatifs, destinés à apporter plus de confort (redial, déconnexion en cas d'inactivité prolongée, jeux de configurations différents, c'est pratique quand un serveur de noms est planté...).

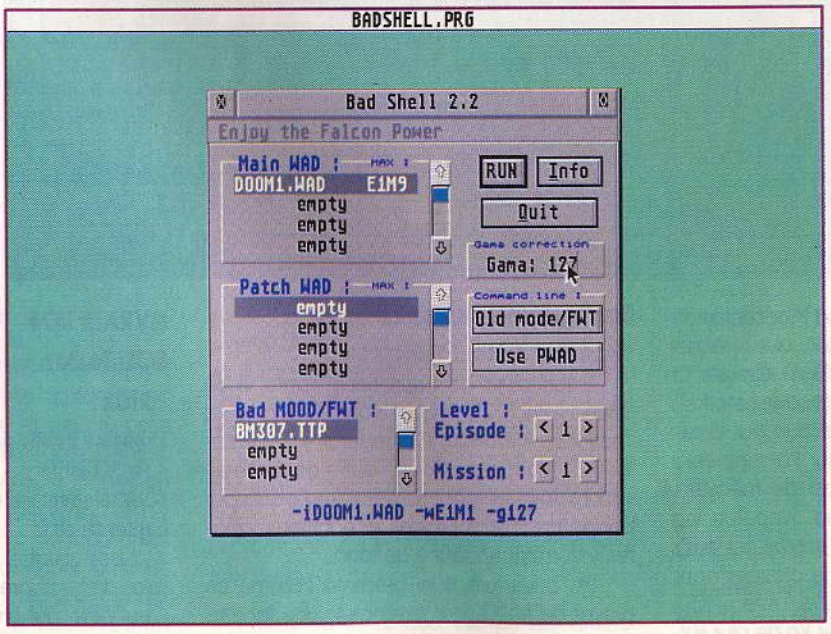
Eh bien, sous Sting, c'est loin d'être aussi simple, ni aussi logique. Il m'a déjà fallu entrer mon login et mon password trois fois, dans deux fichiers de config différents (donc deux fois dans le fichier SCR de Dialer, on se demande bien pourquoi. Puis trouver l'endroit idéal pour Dialer (C:\) pour qu'il accepte le script de connexion. Désactiver une étape du dialogue qui s'engage avec la machine hôte au moment de la connexion (et il a fallu trouver ça tout seul, parce que les docs ne disent rien sur cette phase). Ensuite, lançant Newsie, je me suis fait déconnecter parce que, bien évidemment, les paramètres de noms de serveurs n'y étaient pas. Pourtant Newsie n'était pas configuré pour tenter une connexion au lancement. Ensuite, une fois Newsie configuré (et rapidement, lui), le nom du serveur de news est inconnu. Déconnexion. Je reconnecte le modem sur ma machine habituelle. Je vérifie qu'on peut accéder aux news (il arrive que le serveur soit planté). Connexion au serveur de news sans problème.

Bon, je sais que tout cela est délicat, c'est pour cela que je ferai la part des choses : différencier les bugs qui peuvent subsister dans l'implémentation toute fraîche du PPP dans Sting d'une part et, d'autre part, les complications de configuration sans jamais avoir la certitude que tout est bien nickel. Pour les bugs, s'il y en a c'est tolérable. Cela fait partie de la réalité de l'évolution des applications. Mais, par contre, pour cette ?fh./ft(§èç* de config, là je n'accepte pas : on peut toujours se foutre de ceux qui doivent éditer leur win.ini et leur autoexec.bat, mais ici je dis qu'il y a concurrence sérieuse. Allez, on met tout dans une grosse boîte et on appelle ça "kit de familiarisation à MS-DOS".

Exit râlerie et passons à la suite. Une nouvelle version d'EB Model (3.22) qui inclut un viewer de scènes (qui est également un convertisseur). Egalement une version 1.3 de Speed Print pour laquelle il me fait préciser que j'ai écrit quelques inexactitudes le mois dernier. D'une part, Speed Print n'a rien à voir avec Idealist.

Son but est d'imprimer proprement des images, avec un peu de texte pour commenter. Et, d'autre part, il peut fonctionner





sous NVDI 4 car Speed Print n'a pas besoin de SpeedoGdos, on peut donc installer une autre imprimante dans l'ASSIGN.SYS utilisé par NVDI.

Eureka suit son programme de mise à jour mensuelle avec la version 09/97, tandis que son auteur, François Le Coat, a réalisé une version de POV 3.02 compilée avec les options 68020 + copro (TT et Falcon avec copro), et elle sera compatible Hadès 60 à la condition d'installer FPU060.PRG (inclus) ou, mieux, une version plus récente portant le nom de _060_SP.PRG, disponible sur le site Medusa et, bien sûr, dans ma collection... Focus 3D, générateur de stéréogrammes et de fractales, est maintenant en version 1.56 et en fairware. Le graphisme c'est bien, mais en animation ce n'est pas mal non plus, aussi on notera les versions 2.54 et 2.61 de M Player et M Player STE.

Du côté du son, la version 2.8 de Ned Player accepte d'autres formats... et sera d'ailleurs la seule mise à jour de ce type d'application.

Pas beaucoup d'updates chez les jeux, juste une nouvelle version de Mr Boomer présenté le mois dernier et une nouvelle adaptation de God Boy (émulation de GameBoy. Il s'agit cette fois de Megaman.

Bad Shell 2.2

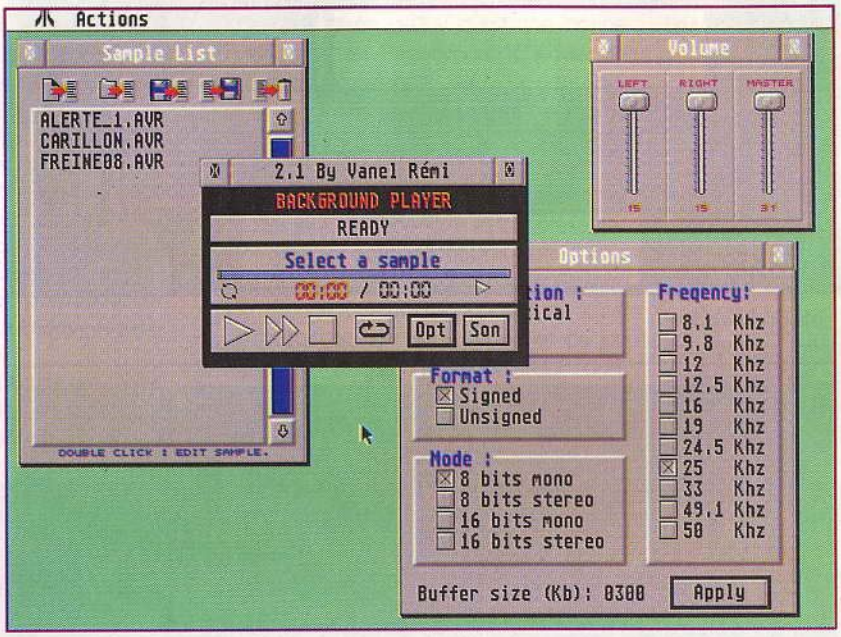
Freeware de Rémi Vanel
15 rue de la Donzière
74600 SEYNOD
http://imac.u-paris2.fr/~very/tntmag
vanel@club-internet.fr

J'ai souvent parlé de Bad Mood ici, mais jamais vraiment de Bad Shell, avec lequel j'avais auparavant des messages d'erreur. Et ce n'était pourtant pas Bad Shell qui était en cause, mais mon driver de disque dur, pourtant tellement à la mode sur Falcon : celui de SCSI Tools, qui prend trop de mémoire. L'essai est concluant, comme avec Running (le WAD principal de Doom est volumineux). Avec HUSHI, pas moyen de le charger dans une configuration habituelle. Avec ICD, aucun problème, les quelques Ko de plus suffisent.

Bad Shell n'est pourtant pas gros (24 Ko). Mais il est bien foutu et on en fait vite un outil de prédilection pour tester les nouvelles versions de Bad Mood. Car il s'agit d'un shell qui permet de choisir entre différents WADs, différents TTP, donc différentes versions de Bad Mood, différents Patch WADs additionnels... Il permet de définir un niveau à visualiser parmi tous ceux que propose le WAD, il pourra aussi lancer Falcon Wad Tool, un éditeur surtout efficace pour importer et exporter des ressources (images et sons). Dans ce cas, comme dans le cas où on utilise un Bad Mood antérieur à la version 2.1 (ce que je n'espère pas, ce serait dommage : les nouvelles versions sont bien plus chouettes), il faudra veiller à activer l'option "Old Mode".

Et, maintenant, Bad Shell apporte une correction de gamma paramétrable de 0 à 256 (127 est la valeur sans changement). L'idée est... lumineuse, si j'ose dire, car la visualisation des WAD est parfois un peu sombre.

Allez, adopté !



Background Player 2.1

Shareware de Rémi Vanel

Il fait plein de trucs, Rémi Vanel. Entre Speed Print, "C'est quoi donc ?", Bad Shell, The Filler... Alexander Clauss ferait-il des émules ? En tout cas, voici une autre de ses réalisations, soignée comme d'habitude, qui vous permettra d'écouter des échantillons sonores, y compris en tâche de fond.

A l'ouverture, il se présente comme un player de MOD (par exemple) : une fenêtre principale qui permettra de charger et jouer des échantillons, éventuellement en boucle. C'est tout ? Ben non. Une fenêtre d'options pour fixer différents paramètres de lecture (fréquence, mode, signé ou non signé), une fenêtre offrant une mini table de mixage et, surtout, une fenêtre où on pourra constituer et manipuler des listes d'échantillons. Cette liste sera surtout utile aux utilisateurs enregistrés puisqu'ils pourront jouer les échantillons en les appelant directement depuis la liste sans devoir constamment voyager dans les dossiers.

Le fonctionnement est très simple, les boutons parlent par eux-mêmes, mis à part peut être celui qui est à gauche du compteur, distinct du bouton de boucle. Il y a de fortes chances qu'il ait un rapport avec l'écoute à partir de la liste (mettre l'écoute d'une série d'échantillons de la liste) mais, comme je ne suis pas enregistré, je ne peux pas le vérifier.

L'écoute en tâche de fond est simplissime. On lance un échantillon en boucle et on quitte. Une application STOP.PRG est également livrée, je pense qu'il est inutile de préciser son utilisation...

Background Player reconnaît les formats principaux, à part l'AIFF avec lequel l'auteur avoue rencontrer encore des difficultés. Mais on peut écouter du WAVE, DVS (y compris compacté), RAW en 8 bits, 16 bits, mono, stéréo, avec une excellente qualité. Le programme rééchantillonne les sons en 11025, 22050 et 44100 Hz pour une écoute compatible avec les circuits sonores des différents Atari, supporte le VA_START, le drag and drop, fonctionne sous MagiCMac... que pourrait-on bien vouloir de plus ?

CentView 2.58

NVRAM 1.04
SCSI Tester
TixTax

Domaine Public de Centek
4 Av St Exupéry
60180 Nogent sur Oise
centek@eeb.fr

Des quatre applications que Centek m'a fait parvenir, je retiendrai surtout CentView, qui présente de bonnes qualités en tant que visualiseur d'images. Il changera automatiquement de résolution en fonction du format des images. On pourra le faire fonctionner en slide-show, en utilisant des jokers dans le sélecteur de fichiers (y compris celui du GEM). J'avoue, sans aucun regret, que visionner des images avec Centview est très agréable et que son interface a des

côtés sympas (icônes animées).

Mais, car il y a un "mais"... il y a les docs. Et là c'est le désastre. Même en lisant vite, il est difficile de se concentrer sur les infos concernant la manipulation du logiciel. La doc est en réalité un véritable règlement de comptes qui dit, en substance : chez Centek on ne fait pas comme les autres, les autres font de la daube, ils ne savent même pas faire ça, nananère... Centek Rules ? S'il est sans pitié pour les autres, le programmeur est par contre émerveillé par ce qu'il a créé, et il n'oublie pas de nous le rappeler. Regardez, on est les meilleurs, on a même implémenté une fonction qui permet de bouger la fenêtre en temps réel en utilisant les deux boutons de la souris, ça vous donne un avant-gôut de Dolmen... Ah ? Parce que, ce que les utilisateurs attendent de Dolmen en priorité, c'est de pouvoir faire joujou avec les deux boutons de la souris ?

Ce qui n'est pas dit, par contre, c'est que, quand on déplace les fenêtres avec le simple bouton gauche, le curseur se déplace tout seul, sans même le fantôme de la fenêtre. Et on ne sait jamais où elle va se placer. Centek Rules ?

Et, dans une autre doc, on apprend que Centek ne se donne pas la peine de traduire la doc en allemand. Bon. Mais, après, ils disent pourquoi : comme les allemands ne semblent pas daigner traduire leurs logiciels, Centek ne veut pas traduire en teuton... Qu'est-ce que c'est que ce délire ?

C'est le défilé des beaufs ? Les auteurs allemands sont sympas, j'en ai contacté pas mal, et on a pas mal bossé ensemble pour les traductions. C'est sûr que si, chez Centek, on dit : "y a-t-il un teuton (pourquoi pas un boche ?) pour traduire ma merveille ?", il n'y a pas grand monde qui va se bousculer. C'est sûr que je vois difficilement un allemand livrer à ses compatriotes une traduction où on lirait que, chez Centek, on est les seuls vrais ataristes, et sérieux, on fait les meilleurs programmes et tous les autres c'est des branques et des nuls. Parce que, les ataristes allemands, ils ont eu largement l'occasion de voir passer de bons programmes... Alors j'en conviens : il ne faut mieux pas traduire en allemand, les allemands exploseraient de rire.

Et, à part CentView qui n'est pas mal, quels sont les autres marques que ces génies érigent à la gloire de leur nombril ? NVRAM 1.04 ? J'avais d'abord cru, en le trouvant sur ftp, que c'était une update d'un NVRAM 1.0 fait par Funship en 1995. Bon, d'accord, NVRAM de Centek est plus joli. Mais beaucoup moins pratique ! Car le programme de Funship, comme le BootConf qu'Uwe Seime a réalisé en 1993 (mon préféré), a l'avantage de présenter tous les paramètres sur une seule fenêtre. Alors que, dans le NVRAM de Centek, il faut ouvrir la fenêtre clavier, ouvrir la fenêtre langage, ouvrir la fenêtre vidéo, ouvrir... Et, ici aussi, deux boutons ça va mais, un, bonjour les dégâts... Après nous avons SCSI TEST, qui va faire un test sur un disque SCSI. Bien, il a fait un test. Pardon ? Il a fait quoi ? J'en sais rien, il a fait bouger les leds du disque, ça j'en suis sûr. Je clique sur le bouton droit de la barre de fenêtre. Ah ! ça ouvre une fenêtre d'info qui nous rappelle le nom du programme et on voit Centek écrit partout. Je ferme la boîte d'info, avec le bouton en haut et à droite de la fenêtre, bien sûr, car ça va devenir un standard comme le ALT + F4 de Windows... Eh bien, ça ne ferme pas la fenêtre, ça quitte le programme. Bon, et toujours les deux boutons de la souris...

Mais, au fond, que voit-on aujourd'hui, dans ces quatre applications ? Si elles avaient été réalisées par quelqu'un qui, en toute modestie, souhaitait apporter sa contribution au monde Atari, j'aurais compris. Mais de la part de gens qui s'annoncent comme les seuls compétents en la matière, comment dois-je prendre ces miettes ? Comme un avant goût de Dolmen ? Pour l'instant, à la lumière des propos contenus dans les docs (et ailleurs...) j'y vois surtout un arrière goût...

Dolmen ? Hormis le fait, déjà constaté, qu'il dépasse de loin tous les autres OS (il est le premier à pouvoir tourner sans machine), il est aussi capable de faire des trucs incroyables avec les deux boutons de la souris, au prix bien sûr (mais tout se paie) d'être inconfortable avec un seul bouton de la souris. Il saura être constamment surprenant aussi, les boutons de la barre de fenêtre n'auront jamais la même fonction. C'est en tout cas ce que donnent à voir ces petites applications. Ca résoud la question du standard en lui tournant résolument le dos. Mais c'est un peu timoré. On pourrait aller plus loin et imaginer un Random qui fixerait aléatoirement la fonction de chacun des boutons des fenêtres (et, pourquoi pas, de la souris).

Bon, sans rire, tout cela, après maintes sonneries de clairon annonçant qu'on va voir ce qu'on va voir, ces quelques miettes (dont la programmation est peut-être géniale, parfois, mais narcissique à coup sûr) me rappellent l'éternelle histoire de la montagne qui accouche d'une souris. Et, même si la souris a deux boutons...

Reste CentView qui, bien qu'annoncé de façon aussi vaniteuse que le reste, a des qualités. Mais des défauts aussi, et qui nous laissent entrevoir un message sympathique : les produits de Centek plantent aussi, comme les autres (Ouf ! ce ne sont donc pas des extra-terrestres), comme le laisse voir la copie d'écran du bureau prise après que CentView ait quitté inopinément. J'ai tout de même collé sur ce snap la fenêtre d'accueil de CentView, afin qu'on puisse en voir aussi la face positive (et sympa).

CoCoCoPo & Leonid

Freeware de Petr Stehlik
Pod Tlustou 5083
CZ-760 05 Zlin
Tchécoslovaquie
http://ft3.zlin.vutbr.cz/stehlik/home.htm
stehlik@cas3.zlin.vutbr.cz

Ces deux jeux, pas forcément récents, donnent une bonne idée des applications qui viennent de l'est. Un graphisme pas forcément au top mais pas mauvais du tout, en

monochrome. Le premier, dont le nom est la prononciation de CCCP, on trouvera un Shanghaï dont les pièces portent les images de personnalités et d'événements marquants pour l'URSS. Le jeu est difficile, d'autant plus que les pièces sont difficilement mémorisables et que la donne des pièces regorge de pièges amenant facilement à des blocages. Mais le but avoué du jeu, ici, n'est pas de résoudre le jeu de façon optimale, mais de gagner au moins une fois... Le second, Leonid, est une variante de Tetris. Il est plus difficile de maîtriser les règles du jeu, d'autant plus que les docs sont dans la langue maternelle des auteurs... Il faut essayer, on trouvera vite des fonctions particulières.

Prévus pour ST(E), ces jeux tournent aussi sur Falcon. On veillera à les lancer depuis une résolution monochrome (Haute ST ou 640 x 480 2 couleurs). Sinon, ça coince.

Parallel Copy 2.70

Shareware de Petr Stehlik
Pod Tlustou 5083
CZ-760 05 Zlin
Tchécoslovaquie
http://ft3.zlin.vutbr.cz/stehlik/home.htm
stehlik@cas3.zlin.vutbr.cz

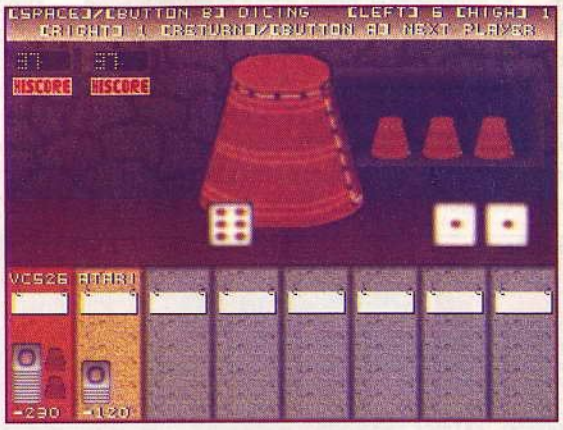
Parallel Copy regroupe les applications nécessaires aux transferts de fichiers entre deux machines, en passant par le port parallèle. On pourra ainsi transférer entre deux Atari, mais aussi entre un Atari et un PC (ou encore deux PC), puisque l'archive contient les applications pour les deux systèmes. Et, cette fois, les docs sont en anglais, et très complètes, incluant les schémas de câbles à utiliser (qui sont aussi disponibles chez Titan Designs). Une application très spécialisée, mais un bon moyen de communiquer entre deux systèmes qui ne peuvent être reliés par SCSI ou Ethernet. La vitesse de transfert est beaucoup plus élevée qu'en passant par les ports série.

En plus de cette nouvelle version 2.70, on pourra aussi essayer la béta 4 de la version 3.0 ou, si on veut d'abord se faire une idée sans courir de risque, une version de démonstration qui propose une simulation des fonctions des programmes sans utiliser le port parallèle.

TRIODoom 0.65

de Patrice Mandin
19 rue des Astiers
85280 La Ferrière

On connaît Bad Mood, mais beaucoup moins TRIODoom, qui se propose également de permettre un voyage à l'intérieur des niveaux de Doom. Ici encore, juste des applications en TTP, mais on trouvera dans la doc les commandes pour modifier certains paramètres en cours d'exploration. Les performances de TRIODoom sont proches de celles de Bad Mood. TRIODoom affiche aussi les objets et même la barre du joueur en bas, il gère moins bien les collisions (mais propose l'utilisation de la touche Control en cas de blocage) et offre, comme Bad Shell, une correction de gamma.



Sunshine

Shareware de Thorsten Butschke, 35 F
Bluecherstr. 26
65597 Wiesbaden
Allemagne

Réalisé en True Color pour Falcon, Sunshine est un jeu de dés aux règles un peu mystérieuses mais très vite on comprend qu'il s'agit en fait d'une simulation de jeu de 421 dont tout le monde, je pense, connaît les règles. C'est sympa, mais l'impression est qu'il laisse partagée car, s'il est indéniable que cette réalisation représente beaucoup de travail (graphismes, sons, animations), le résultat n'est pas toujours aussi joli qu'on le voudrait. Le jeu est parfois un peu flou et sombre, mais pas décevant, loin de là. Il faudra veiller à deux choses. D'abord désactiver NVDI que le jeu n'aime pas trop et, puisqu'on peut choisir le langage, préférer l'anglais. La traduction française est très approximative et induit des erreurs dans le choix des coups.

Whipper-snapper's race

Freeware de Petr Sumbera
ul. 24 dubna 283
Zelesice, 664 43
Tchécoslovaquie
http://www.stud.fee.vutbr.cz/~xsumbe00/
xsumbe00@dcse.fee.vutbr.cz

Allez, un dernier petit jeu. Avec Whipper-snapper's race, vous allez devoir descendre une piste de ski, bien sûr semée d'embûches, et il vous faudra jouer avec l'accélération et la décélération, sinon vous ne passerez pas certains virages et obstacles. C'est en couleurs cette fois, et sans prétention, mais c'est efficace.

A pluche !

Le mois prochain, je vous parlerai, entre autres, des applications autour de MODalyser ou d'autres choses que vous m'envoyez et que j'ai dû écarter ici, faute de place. Mais je pense que, dès le mois prochain, je pourrai à nouveau plus me consacrer aux créations sérieuses. Enfin, je n'en suis pas encore au point de ne présenter qu'un ou deux sharewares tous les trois mois. Mais, cette fois, la colère l'a emporté et je vous prie, chers lecteurs, de bien vouloir m'en excuser. Mais trop c'est trop.

Babaye

Jean-Jacques Ardoino (NEXT)
jja@pressimage.fr

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG
Alta Lista	Listing de pages html	1 . 5	/COMMS/ALTLST 1 5 .TOS
AtariRC	Dialogue en direct sur internet	0 . 7 2	/COMMS/IRC_ 0 7 2 .TOS
Background Player	Player de samples en tâche de fond	2 . 1 ‹ –	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/BNGPLY 2 1 .TOS
Bad Mood	Visualiseur de Wads Doom	3 . 0 7	/JEUX/ACTION/BM3 0 7 .TOS
Bad Shell	Shell pour Bad Mood	2 . 2 ‹ –	/JEUX/ACTION/BADSHL 2 2 .TOS
Base 6 4 Decoder	Décodeur Base 6 4	0 . 9	/COMMS/BASE 6 4DC .TOS
Bitmap Viewer IV	Visualiseur d'images	4 . 2 . 1	/GRAPH/UTILS/BV 4_ 4 2 1 .TOS
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1 . 8 1 New !	/UTILS/FICHIERS/BKITE 1 8 1 .TOS
BubbleGEM	Bulles d'aide sur systèmes multitâches	0 3 New !	/UTILS/SYSTEM/BUBBLE 0 3 .TOS
C'est quoi donc	Identification de fichiers	2 . 5 6 New !	/UTILS/FICHIERS/CQD_ 2 5 6 .TOS
CentView	Visualiseur d'images	2 . 5 8 ‹ –	/GRAPH/UTILS/CENTV 2 5 8 .TOS
Chatwin	Shell universel de développement	3 . 0 2	/PROGRAMM/OUTILS/CHATW3 0 2 .TOS
ClockPoV	Shell pour POV	1 . 6	/GRAPH/DESSIN/POV/CLKPOV 1 6 .TOS
CoCoCoPo	Shanghaï slave	‹ –	/JEUX/REFLEXIO/COCOCOPO .TOS
Compotel	Répertoire et composition vocale	1 E	/COMMS/COMPO_ 1E .TOS
COPS	Panneau de contrôle en fenêtre GEM	1 . 0 7D New !	/UTILS/SYSTEM/COPS 1 0 7D .TOS
Costa	Coût des communications téléphoniques	2 . 2 0	/COMMS/COSTA 2 2 0 .TOS
CPXE	Modules CPX pour COPS	1 . 0 1	/UTILS/DIVERS/CPXE_ 1 0 1 .TOS
Diapo	Catalogueur d'images	1 . 1 0d	/GRAPH/UTILS/DIAPO 1 1D .TOS
Dom's Viewer	Visualiseur de documents	1 . 0 1	/UTILS/FICHIERS/VIEW 1 0 1 .TOS
EB Model	Modeleur pour POV	3 . 2 2 New !	/GRAPH/DESSIN/POV/EBMOD 3 2 2 .TOS
Egale	Comparaison de fichiers	3 . 9E	/UTILS/DIVERS/EGAL 3 9E .TOS
Eurêka (rev 0 9 . 9 7)	Traceur	2 . 1 2 New !	/SCIENCES/MATHS/EURK 0 9 9 7 .TOS
Everest	Editeur de textes	3 . 6B 4 New !	/BUREAU/TTEXTE/EV_ 3 6EB 4 .TOS
Filler	Copie disque dur vers disquettes	1 . 0 6	/UTILS/DISK/FILLER 0 6 .TOS
First Guide	Visualiseur et aide en ligne	9 7 0 6 New !	/UTILS/DIVERS/_1STG 0 7 9 7 .TOS
Focus 3D	Générateur de stéréogrammes	1 . 5 6 New !	/GRAPH/FOCUS_ 3D .TOS
Freedom	Sélecteur de fichiers	2 . 0 1	/UTILS/SYSTEM/FREDM 2 0 1 .TOS
GCC Shell	Shell pour le développement sous GCC	2 . 1 4 New !	/PROGRAMM/OUTILS/GCCSH 2 1 4 .TOS
God Boy – Megaman	Emulation de Megaman sur Gameboy	New !	/JEUX/DIVERS/GOD_ B_ MG .TOS
HomePage Penguin	Composeur de home page html	1 . 7 New !	/COMMS/RESEAUX/HPPING 1 7 .TOS
Jay MSA	Gestion et visualisation d'archives MSA	1 . 0 2	/UTILS/COMPACT/JYMSA 1 0 2 .TOS
Joust	Jeu désormais célèbre		/JEUX/ACTION/JOUST .TOS
Kivi QWK Reader	Reader off line	2 . 0 2	/COMMS/BBS/KIVI_ 2 0 2 .TOS
Leonid	Variante de Tetris	‹ –	/JEUX/ACTION/LEONID .TOS
M Player	Player de QuickTime , AVI , FLI	2 . 5 4 New !	/GRAPH/ANIM/MPLYR 2 5 4 .TOS
Memfile	Editeur de secteurs	3 . 1	/UTILS/DISK/EDITEURS/MEMFIL 3 1 .TOS
MODalyser	Impression de MOD	1 . 0 8r 2 ‹ –	/MUSIQUE/SNDTRACK/M 1 0 8R 2 .TOS
Mr Boomer	Clone de Bomberman se jouant seul	1 . 2 New !	/JEUX/ACTION/MRBOOM 1 2 .TOS
Multiplicity	Logiciel d'animation multimédia	2	/GRAPH/ANIM/MP 2_ SW .TOS
NEWSie	Reader de news internet	0 . 8 0 New !	/COMMS/RESEAUX/NEWSIE 8 0 .TOS
NoSTalgia	Emulation de ST sur PowerMac	0 . 1b 2 New !	/EMUL/SYSTEMS/NOST 0 1B 2 .TOS
Notes	Notes sur le bureau	2 . 0 2 New !	/UTILS/DIVERS/NOTES 2 0 2 .TOS
PaCifiST	Emulateur Atari sur PC	0 . 4 6	/EMUL/SYSTEMS/PCST 0 4 6 .TOS
Parallel Copy	Transferts ST/PC par port parallèle	2 . 7 0 ‹ –	/UTILS/FICHIERS/PARCP 2 7 0 .TOS
Persistence Of Vision	Raytracing	3 . 0 2 New !	/GRAPH/DESSIN/POV/POV 3 0 2 8 1 .TOS
Screen Artist	Screensaver spécial TT et Falcon	1 . 1	/UTILS/DIVERS/S_ ART_ 1 1 .TOS
SGscan	Répertoire de fichiers sous ST –Guide	1 . 1a New !	/UTILS/FICHIERS/SGSCA 1 1A .TOS
ShutDown for MagiC	Alternative au Shutdown de MagiC	1 . 6 New !	/UTILS/SYSTEM/SHUTDW 1 6 .TOS
Sirius Player	Player de MOD	1 . 1	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/SIRPL 1 1 .TOS
SND Player	Player de modules SND	0 . 3	/MUSIQUE/SND_ PLAY .TOS
Speed Print	Impression SpeedoGDOS	1 . 3 New !	/BUREAU/IMPRIMER/SPEEDP 1 3 .TOS
StarCall	Emulateur terminal	2 . 1SF	/COMMS/TERMINAL/STAR 2 1SF .TOS
Sunshine	Jeu de 4 2 1 en True Color	‹ –	/JEUX/PREVIEWS/SUNSHINE .TOS
Swiftel Photo	Emulateur minitel	3 . 6 0	/COMMS/VIDEOTEX/SWFT 3 6 0 .TOS
TRIODoom	Visualiseur de Wads Doom	0 . 6 5 ‹ –	/JEUX/ACTION/TRDOMO 6 5 .TOS
Whipper –snapper's race	Course à ski	‹ –	/JEUX/ACTION/W_ RACE .TOS

Voici la suite de ST DP, un service de ST Magazine qui vous permet de vous les indispensables ou les meilleures nouveautés du moment. Ce commerciaux. Ces versions sont bridées, mais permettent néanmoins essais !

LES JEUX

Aerius ►STDP J1
Un jeu de réflexion doté d'une réalisation exemplaire. Production Française.
1 disquette DD. ST

ATOM 2 ►STDP J2
Un superbe jeu de réflexion pour ST.
1 disquette DD. ST

Columns ►STDP J3
Un jeu de columns pour Falcon aux graphismes True Color magnifiques. Un des meilleurs de sa catégorie.
1 disquette HD. Falcon

Conquest ►STDP J4
Un wargame très sérieux fonctionnant entièrement sous GEM. Le but : conquérir le monde ! Pour les fanas de stratégie de guerre c'est indispensable. Fonctionne sur toute la gamme et même Hades.
1 disquette DD

Crime ►STDP J5
Une enquête policière complète avec indices, interrogations... Faites bouger vos méninges !!
1 Disquette DD. ST

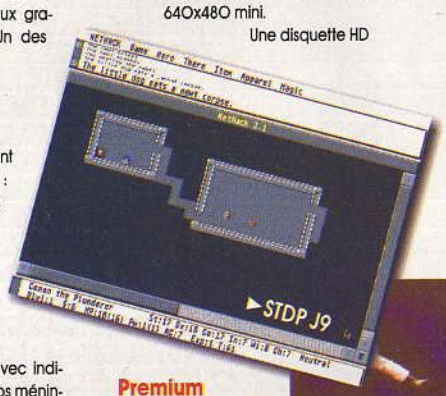
Double Bubble ►STDP J6
Un jeu des Reservoir Gods donc un jeu excellent ! C'est un clone du célèbre Bubble

Trouble pour Falcon. Une durée de vie excellente, une réalisation sans faille.
Une disquette DD. Falcon

Haunted House ►STDP J7
Visitez une maison hantée grâce à ce jeu de plate-forme venu d'outre tombe...
1 disquette DD. ST

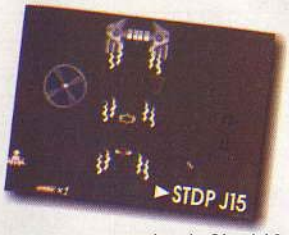
Hero ►STDP J8
Un jeu de rôle en vue de dessus.
1 disquette DD. ST

Nethack ►STDP J9
Un jeu de rôle en vue de dessus. Durée de vie immense et captivant. Fonctionne en 640x480 mini.
Une disquette HD



Premium Mahjong ►STDP J10
Le meilleur jeu de Mahjong en Shareware. Découvrez ce jeu oriental qui vous captivera des heures durant.
Il fonctionne sur Falcon/TT/Hades.
Une disquette HD

Running ►STDP J11
Un clone de DOOM pour Falcon. Cette version de 96 est très avancée et laisse tendre un futur Hit : rapidité, décors True C monstres, bruitages... tout y est !
Une disquette DD. Falcon



Skyfall ►STDP J12
Un jeu de columns pour Falcon superbement réalisé par les Reservoir Gods. Des heures de jeu en perspective... Une disquette DD. Falcon

Towers Falcon ►STDP J13
Le jeu de rôle mythique en 3D subjective. Et c'est en Shareware sur Falcon. Qui ne l'a pas encore ?! 2 Disques HD

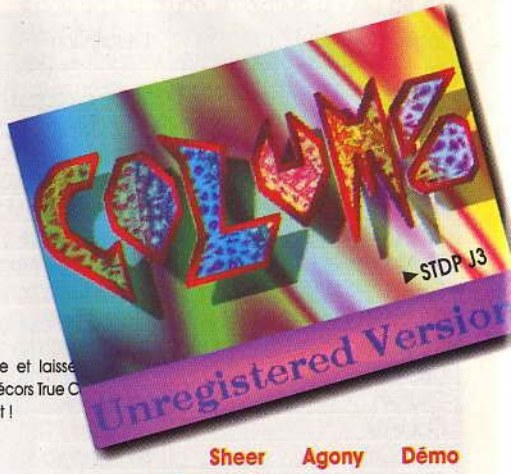
Towers ST ►STDP J14
Un jeu de rôle à la

Dungeon Master en Shareware pour votre ST. Magnifique & indispensable !! Fonctionne aussi sur Falcon.
1 Disquette DD

Xmoon 101 ►STDP J15
Une démo d'un jeu de tir à venir avec des graphismes encore plus beaux que Raiden sur Jaguar ! Le moins que l'on puisse dire c'est que c'est prometteur. Falcon.
Une disquette HD

Sam in monsters Lands STDP J16
Un jeu de plate-forme superbe et complet. 1 disquette DD. ST

Conquest of Elysium ► STDP J17
Un superbe wargame à la Civilization en True Color. En attendant la deuxième version commerciale, goûtez aux joies du maître de guerre et de stratégie. 2 disquettes HD. Falcon.



Sheer Agony Démo ►STDP J18 La démo du plus célèbre jeu d'enquête sur Falcon. 1 Disque HD – Falcon

Sheer Agony Démo ST ► STDP J19 La même, pour ST/TT. 1 disquette DD – ST/TT

Aazhom Krypt Démo ►STDP J20
Le plus beau jeu de combat sur Falcon en version de démo. 2 Disquettes HD.

Décors pour Aazhom Krypt ► STDP J21 3 décors par disquette, deux disquettes dispos. Falcon

Radical Race Démo ►STDP J22
Un hit à essayer d'urgence ! 1 disque HD – Falcon

Opération Skuum Démo ►STDP J23
Un jeu de tir à essayer avant d'acheter. 1 disquette HD – Falcon

Lynx & Jaguar cheat codes ► STDP J24
1 disquette spécial truc & astuces pour les deux consoles d'Atari plus quelques images de jeux inédits. 1 disquette DD – Toutes machines

Educatif

La vie du Lac ►STDP E3
Logiciel éducatif sur l'écosystème d'un lac. Très bien réalisé.
1 disquette DD.

PRIX UNITAIRE : 39 F la disquette / 175 F les 5 disquettes / 450 F les 15 disquettes / frais de port 15 F
règlement par chèque ou mandat à adresser à LA TERRE DU MILIEU, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES.

découvrir le monde fabuleux du domaine public en sélectionnant pour mois-ci, nous avons rajouté des versions de démonstrations de logiciels de vous faire une idée du soft avant de l'acheter. Bonne lecture et bon

BUREAUTIQUE

First Word ► STDP B1
Le traitement de texte complet le moins cher du marché ! Toutes les principales fonctions nécessaires à la rédaction y sont.
Toute machine. 1 disquette DD

Opus ► STDP B2
Le légendaire tableur aux fonctions avancées.
1 disquette. Toutes machines

DESSIN

Photoline Démo ► STDP G1
La retouche photo professionnelle à la portée de tous. Attention : haute résolution mini. 16 couleurs et en dessous : affichage niveaux de gris. Version bridée à la sauvegarde.
2 disquettes HD ou 3 DD. Toutes machines.

Rainbow 2 Démo ► STDP G2
Le logiciel ultime pour la création graphique sur Falcon True color. Peinture à l'huile, dégradés, effets... tout y est ! Version bridée à la sauvegarde.
1 disquette HD. Falcon

D2M ► STDP G3
Un des logiciels de dessin le plus complet sur Atari. Découvrez sa puissance et son ouverture vers l'extérieur.
1 disquette HD ou 2 DD. Toutes machines.

Dform ► STDP G4
Le morphing n'aura plus de secret pour vous après avoir utilisé ce logiciel. 1 disquette HD. Toutes machines.

COMMUNICATION

Swiftel ► STDP C1
Le seul émulateur minitel photo sur Atari. Grâce à lui, vous vous passerez bien vite de votre vieux minitel !
1 disquette DD. Toute machine

Connect 2 ► STDP C2
Un logiciel de communication par modem. Idéal pour se balader sur les BBS et autres serveurs.
1 disquette DD. Toute machine

CAB 2.O Démo ► STDPC3
La version de démo en Français du plus célèbre browser Atari. La version commerciale devrait bientôt être disponible chez Applications Systèmes France.
1 Disquette DD compressée – Toutes machines

Starcall Démo ► STDP C4
Reportez vous au numéro précédent d'ST Mag pour lire combien ce logiciel est puissant et pratique.
1 Disquette DD – toutes machines

PACK

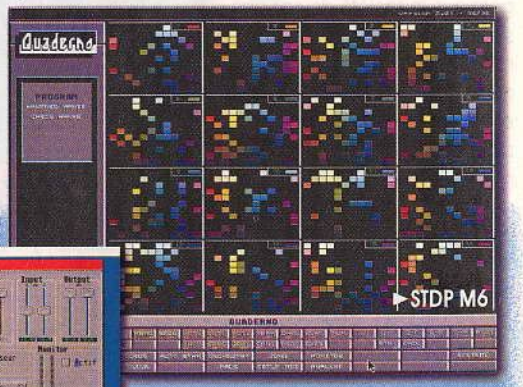
Drivers ► STDP P1
Les derniers drivers pour Speedo & NVDI. Comprend les imprimantes HP 4 L, HP 66OC, Stylus Color...
Une disquette

Disque dur ► STDP P2
Check Disk 3 : un défragmenteur qui permet aussi de récupérer des données effacées par mégarde.
AHDI6.O61 : driver de disque dur.
Une disquette DD, toute machine.

Shell ► STDP P3
Two in one : enfin un logiciel qui gère la majorité des formats de compression. Très simple d'emploi, il vous sera vite indispensable.
1 disquette DD, toute machine.

CD ROM ► STDP P4
Metados 2.7 : le driver de lecteur CD le plus répandu pour ST/TT/Hades. Pour Falcon, Metados 2.6
CDplayer : pilotez vos CD audio directement sur votre ordinateur !
1 disquette DD. Toute machine

Falcon ► STDP P5
Turbo Veille : un économiseur d'écran révolutionnaire qui "déconnecte" l'écran afin que la machine travaille plus vite !!
SAM : installe des séquences sonores en rapport aux évènements du bureau (démarrage, ouverture fenêtre...). Peut aussi servir d'enregistreur audio en RAM. Livré avec sons au format AVR. 1 disquette HD. Falcon



► STDP M6

MUSIQUE

Dirty Sound ► STDP M1 :
un multipiste audio pour Falcon qui grandit sans cesse. Gère le JAM.

Soundpool Démo ► STDP M2
Voici les versions d'essais des logiciels Audio Master, Audio Tracker, Freestyle, Guitar Dreams et Zero X.
1 disquette DD – Falcon/STE suivant programmes

Studio Son Démo ► STDP M3
Logiciel audio spécialisé dans la post production.
1 disquette DD – Falcon

Quincy Démo ► STDP M4
Le multipiste audio doté d'un des meilleurs rapport qualité/prix de Parx. Essayez le pour vous convaincre !
1 disquette DD – Falcon

► STDP M4

Voxx Démo ► STDP M5
Le seul et l'unique vocodeur pour Falcon. Puissant et convivial, il vous ouvre de nouvelles sensations audionumériques !
1 disquette DD – Falcon

Quaderno démo ► STDP M6
Ce séquenceur est enfin disponible sur Terre et aussi en version de démo !
1 disquette DD – Falcon

Hypnosis démo ► STDP M7
La version ST de Quaderno.
1 disquette DD – ST

loisirs

spécialiste : Marc ABRAMSON

CONQUEST OF ELYSEUM 2

Nous venons de recevoir CONQUEST OF ELYSEUM 2 enfin terminé. Avec un peu de chances, il sera dispo début Octobre et en test le mois prochain

GdM

AIRCARS

Comme annoncé le mois dernier en news, AIRCARS est sorti durant l'été. Qu'en pense JAGUAR & LYNX CONNECTION ?
La réponse est juste en dessous.

GdM

L'histoire

A la suite d'un holocauste nucléaire, une organisation connue sous le nom de E.B.N.E.R.S. s'est établie avec l'intention d'encourager l'humanité à vivre dans la paix. L'organisation E.B.N.E.R.S. inclue parmi ses membres d'éminents chercheurs issus de la communauté scientifique nucléaire qui espèrent que leur travail ne sera plus utilisé à des fins destructrices. L'organisation suggère que la société devrait être structurée de manière à éliminer toute possibilité de menace. Ce genre de société étant considérée comme utopique et ridicule dans un monde libre, EBNERS devient rapidement une organisation marginale, composée de scientifiques radicaux essayant de modeler la société à leur manière.

Le gouvernement a donc envoyé des espions qui ont rapporté que l'organisation a inventé trois nouvelles technologies : des champs de force impénétrables, des téléporteurs et des véhicules sur coussin d'air appelés Aircars.

Les champs de force protègent les différentes bases de l'organisation, les téléporteurs permettent de relier les bases entre elles.

Les espions se sont emparés des plans des télé porteurs et des Aircars et ont appris par la même qu'EBNERS a préparé un plan diabolique pour envahir le monde.

Vous êtes donc chargé de détruire l'organisation en pénétrant derrière ses champs de force à l'aide d'un téléporteur et avec un Aircars. Détruisez les installations stratégiques et les divers engins ennemis sur 28 missions sur Terre et 4 missions sur Mars.

Le jeu

Le jeu est constitué de 4 missions de 7 niveaux chacune. Au 7ème niveau vous devez affronter un boss.

Chaque niveau est sauvegardé automatiquement (même style que pour DOOM). Une fois les 4 missions terminées, vous aurez accès à une 5ème composée de 4 niveaux non sauvegardables. Vous devez donc réussir cette dernière mission d'une traite.

Au dernier niveau, vous affronterez tous les boss du jeu (!).

Tout au long de vos missions vous récupérez de nouvelles armes, des munitions supplémentaires et des boucliers de protection. Vous avez aussi la possibilité de vous échapper derrière un écran de fumée. Vous pouvez faire évoluer votre Aircar soit au sol, soit légèrement au-dessus, auquel cas, votre véhicule vire comme un avion.

L'écran du jeu est vu depuis le cockpit de l'appareil mais à tout instant vous aurez accès aux vues latérales et arrières.

Les graphismes

Dans les préversions les graphismes étaient très simples. Le cockpit était plutôt réussi et prenait tout le tour de l'écran. Dans la version finale, le tableau de bord est aussi complet bien que réduit au maximum. Si les graphismes ont été améliorés par rapport à la première version, ils ne sont pas géniaux pour autant. Bon, disons le tout net, graphiquement le jeu ne fait pas sensation. C'est de la 3D en Gouraud Shading pour les décors et en Flat pour les ennemis et les bâtiments. Le jeu étant fini depuis 1995, ceci explique peut-être cela.

L'animation

Tout est calculé en temps réel mais la vaste aire de jeu est limitée par une bande rouge alors que dans Cybermorph par exemple, le décor revenait en boucle. Aucun ralentissement n'est à signaler. Le tout est très fluide, et cela se comprend vu le nombre d'objets à animer.

La jouabilité

Le maniement de votre Aircar est des plus simples. Un regret tout de même, on ne peut pas lever ou baisser le viseur et si vous vous trouvez un peu trop haut, impossible d'atteindre la cible.

Musiques et bruitages

La musique, vous y aurez droit à l'intro (15 secondes), à la fin de chaque tableau (10 secondes) et quand vous aurez fini le jeu. Un conseil : oubliez-la, j'ai rarement entendu plus moche. Pour une fois, on sera bien content qu'il n'y en ait pas pendant le jeu. Les bruitages sont par contre excellents. On entend les ennemis arriver avant de les voir (chenilles des tanks par ex.), les tirs des missiles sont très bien reproduits, les explosions réussies. Les possesseurs de cordon stéréo seront favorisés par une excellente gestion de ce mode. Un bon point pour les bruitages.

Intérêt et durée de vie

Voici le paragraphe le plus important pour Aircars. Ce jeu est le seul sur Jaguar à se jouer de 1 à 8 simultanément (N.D.L.R. : et WHITE MEN CAN'T JUMP alors ?). Seul, l'intérêt est limité, éviter ou abattre les ennemis et détruire les cibles citées en début de mission. Cela peut devenir vite lassant et vu que chaque mission est sauvegardée (par contre ça je ne m'en plains pas) la durée de vie du jeu n'est pas très conséquente. Tout dépend si vous voulez tout éradiquer sur la carte afin d'obtenir plus de point ou simplement vous tenir à la mission.

A noter que vous ne perdez pas à chaque Aircars détruit, il vous en est automatiquement alloué un autre. Par contre, vous perdrez des points à chaque véhicule détruit, le but avoué étant d'améliorer ses scores avec un minimum de véhicules. Vous l'avez compris, seul, ce jeu ne s'impose pas. Préférez I WAR dont le principe est à peu près identique et dont la réalisation générale est bien au-dessus d'Aircars.

Par contre en mode multijoueurs, ce titre prend une toute autre dimension. Certes les graphismes ne sont pas améliorés pour autant, mais l'intérêt est bien réévalué. Le jeu devient beaucoup moins lassant. A 2 vous pouvez utiliser le Jaglink ou le Catbox et jusqu'à 8, le Catbox.

Conclusion

Regroupez-vous pour acheter Aircars car le jeu est intéressant uniquement en mode multijoueurs. Sinon l'achat ne s'impose pas sauf si vous êtes fan de ce genre (ex : vous avez adoré Cybermorph) ou si comme moi, vous voulez continuer à faire vivre la Jaguar. A noter que c'est ICD qui sortira peut-être le très attendu Battlesphere, suivant le résultat des ventes d'Aircars.

Pascal BERROCAL

AIRCARS

développeur : Midnite
Editeur : ICD Inc.
Distribution Française :
La Terre du Milieu
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
Prix : 499 FF
jeu cartouche
- le jeu à plusieurs, la fluidité, les bruitages
- la graphisme, la musique

LYNX et JAGUAR CONNEXION

LE SEUL MAGAZINE INTEGRALEMENT DEDIE AUX CONSOLES ATARI

(TESTS, TIPS, TOP 10, NEWS...)

170 f / an

demande d'adhésion et règlement à envoyer à
CLUB LYNX & JAGUAR CONNEXION 46, rue de Versailles 82300 CAUSSADES
tél & fax : 05 63 26 03 32 du Lundi au Vendredi de 15h00 à 20h00
fax automatique tous les jours de 20h00 à 10h00 et le Dimanche toute la journée

revue de presse

Difficile de recevoir régulièrement la presse atarienne étrangère. ST COMPUTER n'en finit pas de ne pas arriver et je pressens une avalanche de numéros récupérés à l'ATARI MESSE de Neuss pour ST MAGAZINE 121.

Par contre celui que je n'attendais plus et qui est bel et bien arrivé, c'est le dernier numéro d'ATARI COMPUTING. La bimestrialité est parfois un rythme déconcertant.

Quant à ATARI NIEUWS, il existe toujours même si nous ne le recevons plus, témoin la pub dans INTERFACE le magazine musical hollandais réalisé par Jean Louis GAYET auteur du GUIDE DE L'ATARI. On va le redemander, notre abonnement ayant dû s'arrêter on ne peut plus naturellement au bout de deux ans.

Sinon les fanzines vont visiblement bien et j'ai appris de la "plume" de Phillipe DELPEX que les demandes d'abonnement continuaient d'arriver à ST&Co. Il en arrivaient aussi à CONTACT'ST, mais là ce n'est plus à faire car la publication est arrêtée. J'ai donc supprimé leurs coordonnées du tableau des éditeurs le mois dernier.

A part cela, je vous recommande vivement DREAM, le magazine de la micro alternative qui possède tous les mois quelques pages sur le monde ATARI. Celles-ci seront d'ailleurs chroniquées à partir du mois prochain.

ATARI COMPUTING

n°6
Août 1997

ATARI COMPUTING est décidément un superbe magazine qui mériterait bien plus qu'une distribution uniquement par abonnement. Pour preuve la très très belle couverture qui, excellente initiative, voit son maquettage expliqué dans le sommaire comme tous les mois.

Puisque nous en sommes au sommaire, attaquons-le dès maintenant. La politique d'ATARI COMPUTING, c'est un maximum de sujets dans les 64 pages imparties. Certains pourront regretter la taille restreinte de quelques articles, il n'empêche que la densité d'A.C. donne une image d'un monde atarien en pleine ébullition, ce qui est bien venu pour un bimestriel. Un exemple ?

Ce numéro d'été comporte pas moins de onze tests de logiciels ou publications. Ne me dites pas que les DP sont inclus dans ces pages, car neuf d'entres eux sont également testés dans ce même magazine.

Le reste se partage entre les rubriques régulières et pages pratiques.

Pratiquons donc avec A.C. !

On sait combien les anglais sont friands du STOS. On retrouve donc tous les deux mois le STOS CORNER consacré à ce dernier. Ils ont également été parmi les premiers à s'intéresser à Internet. A ce titre un des ex-rédacteurs ren chef de ST FORMAT a pris les commandes de NET, chez le même éditeur, dont le titre est suffisamment explicite pour que je n'aie pas à vous en décrire le contenu.

Internet donc avec une formation au language html par Neil Jones-RODWAY. Le sujet du mois concerne les codes ascii (les fameux accents qui mettent tellement le bazar dans les mails), les listes avec indentations et les fameux link qui donnent cette dimension "toile d'araignesque" au Net.

Une autre excellente initiative, mentionnée dans une précédente revue de presse, concerne la dissection du joypad JAGUAR. Le truc du mois, c'est à peu près "comment rajouter des boutons virtuels". Certes le PRO CONTROLLER possède deux belles rangées de boutons supplémentaires, mais à partir du classique JOYPAD il est possible d'avoir tout autant de fonctions sous la main. Pour cela une méthode simple : la succession de "pressage de boutons". En bref vous appuyez sur Z, par exemple, avant d'appuyer sur 1, 2, 3, ... ou 9, histoire d'avoir 9 boutons supplémentaires. L'équivalent des touches shift, control et alternate en quelques sortes. Encore fallait-il y penser. On vous explique tout pour y arriver et le mois prochain tout pour utiliser le TEAM TAP dans vos programmes. Après cela, si vous n'avez pas une ergonomie de la mort dans vos productions, c'est que vous ne lisez pas atari COMPUTING.

Toujours dans les rubriques régulières (rassurez-vous, on ne va pas toutes les citer), les news. On y apprend qu'une nouvelle version d'Ultimate Virus Killer vient de voir le jour : la 7.0. Pas moins de 100 nouveaux boot secteurs "criminels" et plus de 200 "innocents" sont reconnus. Au total 797 de ces petites bêtes peuvent être éliminées parmi 1830. U.V.K. est vraiment L'anti virus sur nos machines.

Toujours dans le même chapitre, les Snipets "bribes" nous informent que Vanessa MAE a inscrit sur soin dernier album une liste de musiciens utilisant ou ayant utilisé l'Atari. Parmi ces musiciens : KLF, Tangerine Dream, Front Line, Assembly, Yes... On y apprend également qu'un groupe suédois a intitulé une de ses chansons "Our Atari", qu'un autre a inclus la phrase suivante dans ses paroles : "Wait a minute while I reset the Atari". Décidément le mot Musicien colle à celui d'Atari.

Les tests concernent LOGIC 2.5, SNIPPIT SYNTH, CAB 2, EASE 5, PAPYRUS 5, HIGHLANDER, BILLY BOY, X CHANGE... et ST MAGAZINE.

Vous avez bien lu, nous avons droit à une demi-page très élogieuse et ce notamment sur la maquette qui semble émerveiller Joe CONNOR. Il souligne que si on connaît le potentiel de CALAMUS SL et de nos machines, il est rare d'en voir un résultat complet. Il se réjouit donc d'avoir celui-ci entre les mains. Il semble également avide de connaître nos logiciels : CALLIGRAPHER GOLD, LE REDACTEUR 4, les RIM & WIM PARX..., alors si vous avez des réalisations inconnues en Grande-Bretagne, n'hésitez pas à les lui envoyer, vous devriez en avoir un retour dans les colonnes d'ATARI COMPUTING.

Un cran plus haut et je retombe sur X-CHANGE. Ce dernier se veut le convertisseur vectoriel entre mondes ATARI, MAC et PC le plus complet et le plus stable. Il est édité par le FAST CLUB qui s'occupe déjà d'IMAGE COPY 4. Mais qu'attend donc LA TERRE DU MILIEU pour l'importer ? Je connais bien le patron, je vais lui en toucher un mot -:)))

Encore plus en arrière, à la toute première place, LOGIC 2.5 sorti depuis peu en Grande-Bretagne avec le gros défaut de n'exister qu'en tant que mise à jour. Il semble que le problème soit le même en France, ce qui est tout de même un comble, à l'heure ou celui-ci pourrait prendre la place du séquenceur performant le moins cher du marché. Quand on pense qu'à part PRO 24 III qui date de pas mal d'années (490 F), il faut passer à CUBASE SCORE (4 700 F) pour faire de la séquence sur un simple ST. Un LOGIC qui se situerait entre 1 500 F et 2 500 F raflerait toute cette part du marché (la plus importante en fait) et ce d'autant plus qu'il possède un superbe mode SCORE. Tout cela sans compter sur les utilisateurs d'HADES, de TT ou de FALCON susceptibles d'adopter LOGIC pour ses qualités propres ou pour son concept si différent de CUBASE et ce d'autant plus que LOGIC 2.5 tourne sous MAGIC. Un multitâche qui pourrait faire merveille avec STARTRACK sous MAGIC sur un HADES 60 par exemple (la version HADES de MAGIC est annoncée pour Octobre).

On repart en avant ? Ok ! Un cran et on arrive à SNIPPIT SYNTH d'ELECTRONIC COW. On en a déjà un peu parlé, mais comme ce programme a l'air vraiment très bien, je n'hésite pas à en retoucher un mot histoire de marquer le coup. SNIPPIT SYNTH permet de transformer votre STE ou plus en véritable synthétiseur numérique avec 4 DCO, enveloppes et tout ce qu'il faut pour créer des sons et le jouer avec un clavier midi. Le prix est vraiment très bas : environ 160 F selon le change. Il vous faudra tout de même 1 Mo mini de mémoire et un écran monochrome. Allez, je vous donne les coordonnées en ma possession (c.a.d. pas l'adresse postale) :

ELECTRONIC COW
tél. +44 (0) 1426 281347
email : Electronic__cow@dial.pipex.com
URL: http://dspace.dial.pipex.com/town/terrace/electronic__cow/cownet.htt.htm

Autre gros morceau : CAB 2.

CAB, c'est le programme qui permet de se balader sur le web (après connexion par le biais de STIK ou STING). Nous avons eu la version 1.5 en freeware qui avait le mérite, il y a deux ans, de nous permettre de nous promener enfin sur Internet. On lui trouvera deux défauts :

1) il était lent
2) il ne lisait pas bien toutes les pages web

Et bien la version 2 corrige tous ces défauts et apporte tellement de choses supplémentaires que cela fait dire à l'auteur de l'article que CAB 2 est certainement la meilleure application jamais réalisée pour ATARI, à placer avec PAPYRUS 5 et CALAMUS.

Pour finir avec les tests, citons la conclusion de celui de PAYRUS 5 :

"Si vous avez besoin d'un éditeur de texte, essayez EVERSET, EDITH ou un autre des traitements de textes chroniqués dans A.C. n°4. Si vous avez besoin de faire de la PAO, jetez un regard du côté de CALAMUS ou de DA'S VEKTOR. Mais si vous voulez un programme puissant et facile à utiliser pour produire et imprimer des documents de grande qualité, PAPYRUS est imbattable (unbeatable)"

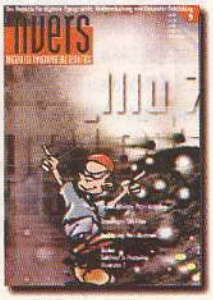
Je viens ainsi de trouver une source potentielle de l'expression "inbitable" (il y en a une autre un peu plus salace). Sauf que chez nous, cela veut dire l'inverse.

Il y aurait encore beaucoup de choses à dire sur ce numéro d'ATARI COMPUTING, mais il est là pour les dire lui-même. Je vais donc m'arrêter là histoire de ne pas le réécrire entièrement.

ATARI COMPUTING est un excellent magazine qui n'a qu'un seul défaut à mes yeux : n'être que bimestriel !

INVERS

n°9
Septembre 1997



Le dernier INVERS est un peu moins consacré à notre univers, mais possède deux articles extrêmement intéressants pour tous les calamusiens ou retoucheurs d'images.

Commençons par la suite de la série didactique de Raimund THIEL sur les modules CALAMUS SL. Ici c'est PAINT qui est le sujet du jour. Encore une fois le talent des développeurs de CALAMUS explose la page avec des exemples assez monstrueux.

Cela commence avec la suppression d'une tâche de moisissure sur une poire délicatement posée dans une nature morte. La méthode est simple (tampon puis doigt), mais le résultat est parfait. Encore fallait-il y arriver.

Le deuxième exemple part de deux images : une d'un chien et une autre d'un mannequin sur une plage. Vous imaginez la suite : le mannequin se retrouve avec une tête de chien comme si cela avait toujours été sa véritable nature. Là on utilise le crayon copieur et l'adoucissement par doigt et eau.

En fait le plus intéressant est le troisième qui consiste à faire de la bande dessinée sous CALAMUS SL. Ici on part d'un dessin à l'encre noire digitalisé. On le vectorise sous CALAMUS SL, crée un cadre bitmap en dessous et colorie ce cadre bitmap façon aquarelle avec PAINT. Seulement voilà, "l'encrage" va déborder du dessin et pour avoir un "comics" bien net en définitive, il va falloir masquer ce fond de couleur. Pour cela, on reprend le cadre vectorisé et supprime les blancs à l'intérieur après l'avoir copié dans le clipboard. Voilà un beau masque parfait qu'il ne reste plus qu'à appliquer à notre surface colorée. Un retour du dessin vectoriel sur la partie masquée et on se retrouve avec une BD à l'encrage parfait.

Une bonne nouvelle conclue cet article : le module PAINT a baissé de 20 %, baisse répercutée en France bien évidement.

Ah, j'allais oublier le superbe titre multicolore semblant sortir directement d'un tube de peinture.

L'autre article, peut être encore plus intéressant, est celui consacré au traitement de l'image par les filtres à matrice 5*5. L'auteur, Michael KAMMERLANDER, explique comment utiliser ces matrices de façon encore plus explicite que la série consacrée au même sujet dans ST MAGAZINE il y a peu.

Une série d'exemples concrets montre avec brio comment adoucir, aiguiser... une image. La qualité didactique de l'article est surtout due à deux graphismes extrêmement clairs montrant bien l'action d'un filtre sur une matrice de gris donnée. Ex. : le point central est un gris à 20%, un effet flou de 5 à avec une intensité de 255 et une division de 45 appliqué dessus lui donnera un final à 40% alors que le point adjacent à droite de 80 % arrivera à 60 %. Vu comme cela c'est un peu ardu, mais avec l'exemple sous les yeux, c'est tout de suite plus clair.

Avant d'attaquer le reste du magazine, je voudrais m'attarder sur l'édito, véritable monument graphique (bien que minima-

liste) à la gloire la chaleur. Titré 34°, il utilise léger un effet spirale sur texte décrivant les effets insoutenables d'une chaleur par trop forte sur le matériel informatique et accessoirement sur son utilisateur, le tout sur un fond rouge cramoisi. L'adéquation totale entre le texte et la maquette. On y croit !

Le reste du magazine, hors actualités MAC, concerne le "making off" du cd LIFE OF CHOICE de 5000 WATTS, l'habituel sujet sur la typo (le magazine se sous-titre "Magazine pour la Typographie et le Maquettage"), les infos, les cliparts et la Merz Akademie de Stuttgart.

La dernière page nous annonce pour le prochain numéro le test de SDSI la nouvelle interface de flashage d'ADEQUATE SYSTEMS.

MIDI COMEDIE

n°27
Septembre 1997

M.C. commence très fort, ataristement parlant, avec une série d'article intitulée "Sous le Signe du Falcon". Celle-ci se veut une présentation détaillée de la machine musicale audio par excellence produite par ATARI. Partant de la constatation que bon nombre d'ataristes ignorent encore les qualités du rapace, SATURAX a décidé de dévoiler en long et en large les possibilités de cet outil en or pour tous les musiciens. Ce premier article est consacré à la machine elle-même, alors qu'on devrait retrouver les logiciels classés par catégorie à partir du prochain épisode.

Pépé Analo nous gratifie ensuite d'un article intitulé "CADEAU EMPOISONNES : Pure Cruauté". Vous aurez peut-être deviné qu'il s'agit du standard honni par tous : le PC. En effet Pépé Analo a dû conseiller à son école d'investir dans un superbe PENTIUM 130 avec scanner A4 et CDROM. Visiblement à contre coeur car l'article fait une part belle évidente à la déception pour ne par dire le dépit. Ce que ne nous dit pas l'article, c'est pourquoi Pépé Analo a du conseiller ce matériel à son directeur ?

Internet sur un ATARI c'est possible, (qu'on ne me dise pas le contraire, j'y passe tous les jours avec le mien). Pépé Analo vous explique comment s'y retrouver dans ces méandres qui semblent créés pour le PC tant ils sont complexes (ca aussi c'est bien vrai).

MIDITATIONS TRANSCENDANTALES, c'est le titre de l'article pages 8 et 9 et qui parle de souffrance, d'archéologie mérovingienne, de ST MAG, de STRATOS, de cd roms et des trois salons de fin d'année.

La suite c'est la chronique de plusieurs cd audios avec, entre autres, le titre CELTICS édité par NARADA. Si je m'attarde sur ce celui-ci, c'est pour appuyer le fait que ce label américain est d'excellente facture et possède toute une gamme de grands talents. Il semble que ce soit encore le cas ici.

JEFF

Non il ne s'agit pas ici de chocolats (JEFF DE BRUGE), mais d'un texte écrit par l'inter"nettement" célébrissime JO VANDEWEGHE. Une sorte de micro nouvelle écrite sous l'influence de PHALANGE. N'allez pas chercher ce nom à la rubrique narcotique de votre encyclopédie, il s'agit d'un disque réalisé par le groupe de musique électronique (du punk c'eût été étonnant dans ce magazine me direz-vous) PHLEGM. Jo n'est pas doué que pour les sites web (et la musique) visiblement...

Le morceau sans doute le plus intéressant de MIDI COMEDIE, journalistiquement parlant, c'est l'interview de Dan WILGA auteur de NEODESK et GENEVA. Ces deux-là sont respectivement un bureau alternatif et un système multitâches qui doivent en principe être importés par PARX dans notre beau pays. On y apprend que NEODESK fut l'utilitaire le plus vendu (bien au-delà des jeux) à une certaine époque, que des utilisateurs d'Iran, d'Afrique du Sud, de Thaïlande ou de l'ex. Yougoslavie sont enregistrés et surtout que le premier nom de GENEVA fut MAGIC bien avant que MAGIX ne sorte. C'est le jour où Dan a appris le développement de ce dernier qu'il a changé son nom pour GENEVA.

MIDI COMEDIE se termine sur le deuxième chapitre de l'histoire des claviers, le sixième de la galère de SATURAX et la chronique de MANDALA, l'album de Jo VANDEWEGHE ou de Georges DIPCHING, je n'ai pas très bien compris qui des deux en était l'auteur à ce niveau-là.

Ce que j'aime particulièrement dans MIDI COMEDIE, c'est cet enthousiasme de passionnés qui ressort de cette publication. C'est sans aucun doute le fanzine qui reflète le plus le plaisir d'écrire et si l'on regarde le nombre de sujets développés en si peu de pages (20), on se dit que décidément il n'y a pas besoin de "tartiner" pour faire passer ce que l'on a à dire.

M.C. recherche des plumes. Si vous vous sentez bouillir pour l'écriture, n'hésitez pas à leur en faire part.

LYNX & JAGUAR CONNEXION

n°12
Septembre 1997

Un nouveau look pour un J. & L. C. passionnant comme vous allez pouvoir vous en rendre compte. Le logo a été complètement revu et tient compte maintenant des logos initiaux JAGUAR et LYNX et la couverture, ainsi que les pages couleurs, sont très attractives. La raison en est l'arrivée d'un nouveau membre qui se charge de cette partie.

Notez tout de même que LYNX & JAGUAR CONNEXION est réalisé de façon assez traditionnelle avec un montage sur photocopieur couleur.

Au menu des "news" très encourageantes, un dossier sur 9 jeux LYNX à venir (?), les tests de WORLD TOUR RACING, AIRCARS ainsi que d'autres anciens jeux, les indispensables trucs et astuces, la vie associative... Un numéro complet comme d'habitude.

En lisant l'édito vous apprendrez que TELEGAMES aurait enfin racheté les droits de tous les jeux finis côté JAG. En fait le résultat des six jeux déjà sortis par ce qu'il faut bien appeler le "repreneur" des consoles ATARI influera fortement sur la confirmation de cette reprise ou non, ce qui semble un peu une évidence, vu l'investissement que représente la sortie d'une cartouche ou d'un cd.

Ce résultat pourrait être beaucoup plus élevé qu'on serait tenté de le croire si le projet, cité dans les "news", de la chaîne américaine de magasins de jeux électronique ELECTRONICS BOUTIQUE portait ses fruits. En effet, on apprend dans les news que cette dernière, vendant déjà de la JAGUAR, a passé commande à TELEGAMES d'un certains nombre d'exemplaires de TOWERS II, IRON SOLDIER II,

BREACKOUT 2000 et WORLD TOUR RACING. Sachant que cette firme possède environ 500 magasins, on imagine sans peine les répercutions sur la sortie de nouveaux titres que pourraient générer de bonnes ventes de ce premier achat.

Parmi ces nouveaux titres, J. & L. C. pense à BATLLESPHERE mais aussi à HIGHLANDER II et III qui, suppose Pascal BERROCAL, pourraient en fait être déjà terminés.

La vie associative est un peu plus morose avec le renouvellement d'une partie seulement des adhésions. Passage sur une autre console ? Problèmes d'argent ?

En tout cas, on ne peut pas accuser la qualité du magazine qui s'est bonifiée au fil de numéros.

Une très bonne initiative consiste à donner toutes les adresses Internet des sites web consacrés aux consoles atariennes. On trouve cette liste en page 6. En tout cas elle a déjà trouvé un utilisateur : votre dévoué Rédacteur en chef !

Comme tout le monde ne peut pas surfer sur Internet, à fortiori lorsqu'on n'a qu'une console, Denis DUMOULIN entreprend un tour détaillé de ces sites. Aujourd'hui c'est LYNX GENERATION II qui est à l'affiche. Je ne vous donne pas l'adresse Internet, cela vous fera une raison de plus d'adhérer à J. & L. C.

Ce que je vous dirais par contre, c'est que LYNX GENERATION II est un groupe de développeurs LYNX qui ont décidé de sortir les neuf nouveaux jeux évoqués plus haut. Dans leur interview, un de ces programmeurs sort cette phrase à propos du prix des nouveaux jeux LYNX "Combien seriez-vous prêt à payer pour de la nourriture si vous n'aviez pas mangé depuis des mois ?" expliquant par là que vu le prix de revient des cartouches en petites quantités, il est difficile de faire autrement, mais que cela n'est pas forcément un frein à la vente.

Sinon leurs jeux ont l'air assez prometteurs même s'ils ne sont pas prêts d'arriver sur le marché au stade de développement où ils en sont.

Une news nous fera peut-être envier le PC pour une fois : il existe des émulateurs LYNX pour PC. A la lecture de l'article, on se rend compte que certaines copies de jeux ne passent pas, où sont dans des versions moins évoluées et qu'un CYRIX 166+ affiche tout juste une vitesse satisfaisante en taille réelle, c'est-à-dire de façon quasi invisible vue la résolution de l'écran LYNX. Dès qu'on agrandit l'écran, ça rame.

Finalement, il n'y a pas de quoi être jaloux, car vu le prix de la LYNX (350 F), l'investissement pour jouer est loin d'être ruineux et au moins tous les jeux marchent sans ramer.

Je ne vous dirais rien sur le test de WORLD TOUR RACING, car vous l'avez à peu près déjà lu dans le ST MAGAZINE n°119 et celui d'AIRCARS dans ce numéro.

Par contre le reste est encore inédit pour vos yeux.

ZOOP recueille deux coeurs et une note globale méritée de 83. Les graphismes sont notés 75 (meilleurs parait-il que sur les autres consoles), moi je les ai trouvé plutôt minimalistes, mais les goûts et les couleurs...

PINBALL JAM emballe moins l'auteur de l'article que moi avec un 75. Il est vrai que l'auteur reconnaît ne pas être un expert en flipper. Je n'en suis pas un non plus, mais en tant que grand amateur de ce sport très populaire, j'avoue adorer cette cartouche et y avoir joué un nombre incalculable de fois dans le temps imparti au jeu dans mon emploi du temps grandement chargée (c'est-à-dire pas très souvent en fait).

APB fait à peine mieux avec 76 de note globale, quant à JOUST son 68 lui vaut un coeur brisé.

Une autre très bonne initiative (il y en a dans ce numéro !) consiste à rééditer l'index des anciens numéros. Vous pourrez commander ceux-ci histoire de lire les tests de vos jeux favoris ou encore de profiter des innombrables "tips & trics" qui émaillent chacun des précieux numéros de JAGUAR & LYNX CONNECTION qu'ils soient rattachés ou non (auparavant, il s'agissant de deux magazines différents).

Puisque nous sommes dans les trucs("tips") et astuces("trics"), voici les jeux qui en bénéficient dans ce numéro 12 : BREACKOUT 2000, DEFENDER 2000, HIGHLANDER, BLUS LIGHNING (JAG), MYST, VID GRID, TOWERS II, DRAGON, APB, SHANGAI, BLUS LIGHTNING (LYNX) et RAMPAGE.

A noter que TOWERS II a droit sa soluce complète au fil des numéros (2ème partie cette fois).

Pour finir les PA et le courrier des lecteurs devraient vous aider à résoudre vos nombreux problèmes de matériels ou questions métaphysiques.

TOXIC MAG

n°13

Ce numéro existe en deux versions : programme et html. Cette deuxième version est une excellente initiative puisque cela lui permet d'être lancée sur n'importe quelle machine. En fait cela lui permet, dans ce cas présent, d'être lancé sous TOS tout simplement car le décompactage des fichiers "programmes" leur attribue des noms en minuscules, inutilisables sauf sous MAGIC. Vous me direz on peut toujours les renommer avec KOBOLD, mais encore faut-il avoir ce dernier.

Un point de plus pour la version html : elle n'est que très très peu graphique (hormis la belle page de présentation) et donc suffisamment rapide pour être consultable sur un ATARI fut-t-il un simple ST.

Le contenu est très dense et on comprend pourquoi TOXIC MAG met tant de temps à paraître. Certaines nouvelles sont du coup obsolètes comme le bruit qui court que LA TERRE DU MILIEU rachèterait ST MAG en Décembre 1996 (le bruit était bien justifié, je confirme, mais est-ce vraiment utile de le faire aujourd'hui).

Rassurez-vous tous les articles et infos ne sont pas datés d'aussi loin dans le temps. Une datation au carbone 14 donne certaines news pour beaucoup plus récentes et de plus la plupart des écrits ne concerne pas spécialement l'actualité, mais la pratique, les billets d'humeur ou les fameuses blagues tirées du forum HUMOUR du serveur RTEL.

Pour ce dernier cas, il y en a près de 40 000 signes, soit l'équivalent de 6 pages et demie sans illustrations de ST MAGAZINE. J'ai bien passé une demi-heure à toutes les lire. Elles sont souvent bien grasses, mais après tout du moment qu'on rigole... Histoire de vous mettre l'eau à la bouche, je vous en cite une à-peu-près publiable.

"Bill Gates et M. Dupont, un humoriste, sont invités par une grande chaîne à un show télévise. Le présentateur introduit ses invités :

"Nous accueillons aujourd'hui M. Dupont, qui fait des blagues sur Microsoft et Bill Gates, PDG de Microsoft". Il enchaîne en posant une question à Bill Gates : "alors, M. Gates, que pensez-vous de l'attitude de M. Dupont ?". Bill Gates répond : "eh bien, à vrai dire, je ne comprends pas... La politique de Microsoft a toujours été de développer des logiciels puissants, simples à utiliser, peu coûteux et sans aucun bug !". M. Dupont s'exclame alors : "ah tiens, je la connaissais

pas, celle-là !".

Passons à plus sérieux avec la pratique, le point fort de T.M.

Dans ce numéro 13, vous saurez tout, par exemple, sur la technique employée pour générer des effets de feu comme le fameux module de TWILLIGHT : FALCON FEUER. D'après l'auteur, cet effet un peu "tarte à la crème" a été inventé par un espagnol sur la constatation qui suit. Lorsqu'on regarde un feu, on s'aperçoit que chaque point de la flamme est en fait un dégradé de couleur du jaune au noir en passant par le rouge qui voit ses valeurs augmenter et diminuer dans une forme donnée. Plus prosaïquement, pour faire un effet flamme, il faut envoyer des points aléatoirement qui vont se dégrader du noir au jaune en passant par le rouge. Même si vous n'êtes pas programmeur, l'explication peut s'avérer extrêmement utile dans le graphisme par exemple.

Un semblant de retard peut parfois être un sacré plus. C'est le cas avec la solution complète de ??? EXPLORA 3 ! Ce très bon jeu date d'Hérode, mais comme il est fréquent de voir des nouveaux utilisateurs récupérer ce type de jeux et se retrouver coincé à un moment donné, ce genre d'articles devient une véritable bénédiction.

Toujours dans le jeu, on trouve également des trucs et astuces pour CIVILIZATION ainsi qu'une liste de jeux ST tournant ou ne tournant pas sur FALCON.

En fait une des choses que l'on retiendra le plus au milieu de tout le rédactionnel qui, rappellons-le est vraiment dense, c'est la liste des mises à jour de 542 programmes sur ATARI. Bien sûr, on n'y trouvera pas tout et parfois certaines mises à jour sont fantaisistes (CALAMUS qui en reste à la version 1.09), mais dans l'ensemble on trouvera plein des programmes dont on ignorait les derniers développements de par chez nous.

Au total pas moins de 36 sujets émaillent ce numéro 13 et ce autant sur l'ATARI que sur l'informatique en général, les coding party et même ce qui n'a rien à voir comme de la philosophie sur les mythes ou de l'économie à propos de Jean Baptiste SAY.

Un excellent diskmag !

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE/ST COMPUTER
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN
Rührsbrook
1024226 HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 98 DM (mensuel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM
HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT
Via San Donato 49
10144 TORINO
ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux
75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

NO NAME FANZINE
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès / 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27
D-49618 LONINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9
88662 UBERLINGEN
ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière
35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a
28876 OYTEN
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

JAGUAR & LYNX CONNEXION
46, rue de versailles
82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

JAG WAR
Stéphane LIGONNIERE
34, allée des Narcisses
83210 SOLLIES-PONT
tarif : 3 timbres à 3F par n° – 6 n°/an

FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue Des Ribottées
21000 DIJON

ACC
ATOS
21, rue Fondary
75015 PARIS
tarif : 207 F/6 mois (3 n°)
Club ST : 190 F/6 mois (3 n°)
abonnement : 150,00 F/10 n°

TOXIC MAG
Stéphane PEREZ
328, les Hautes du Louvaron
38560 JARRIE
gratuit contre envellope timbrée + 1 disquette – 3n°/an

ATARI COMPUTING
73, BENTINCK DRIVE, TROON
AYSHIRE, KA10 6HZ
ECOSSE
11.5 £/6 mois – 17.5 £/6 mois
23 £/an – 35 £/an + disk
(bimestriel)

MIDI COMEDIE
JEAN PAUL DIERICK
rue Georges POTIÉ, 87
59120 LOOS
adhésion : 70 F/an (3n°)

GEM 2000
M 2000
Ecole A. CAMUS
Rue de la Convention
59650 VILLENEUVE D'ASQ
adhésion : ?

CALAMUS USER
IMAGE APPLICATIONS
Unit 3 Wellesley house
Walmer Castle Road
Deal, Kent UK CT14 7NG
GRANDE BRETAGNE

REVOLUTION
DELTA LABS MEDIA
Osterfeldstr. 16
42103 Wuppertal / ALLEMAGNE
tarif 110 Dm / an (6 n°)

ATARI MAGASINET
Box 11416
404 29 GOTEBORG
SUEDE

des produits exceptionnels
édités et traduits par LA TERRE DU MILIEU
pour le plus grand bonheur de votre ATARI.

MUSIQUE

INTERFACES JAM
Les interfaces JAM permettent de sortir et d'enregistrer jusqu'à 8 pistes analogiques en même temps sur votre Falcon avec une qualité sonore phénoménale.
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM PRO 8 OUT : 2990 F
JAM 2 IN FOR PRO : 2790 F
JAM PRO 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT : 5680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT XLR : 6350 F
JAM 2 IN 8 OUT compatible STUDIO SON, CUBASE AUDIO, LOGIC AUDIO, DIRTY SOUND, QUINCY, AUDIO TRACKER, DIGITAL TRACKER
JAM 8 IN 8 OUT compatible CUBASE AUDIO 2.06, AUDIO TRACKER et très bientôt QUINCY, STUDIO SON, DIGITAL TRACKER.

JAM SAMPLE CLOCK
Deux horloges respectivement à 44.1 Khz et 48 Khz se connectant sur le port DSP de votre Falcon : 290 F pièce.

JAM TRIPLE CARD
Rallonge buffer pour port cartouche. Changez de cartouche sans éteindre votre Atari. Idéal pour ceux qui possèdent Cubase et Zero X par exemple : 350 F

QUADERNO FALCON
Un séquenceur comme vous n'en avez encore jamais vu. Décuplez vos possibilités créatrices avec cet outil fabuleux aux possibilités absolument insoupçonnées : 1500 F

BATCHER
L'outil idéal du musicien atariste sur scène. BATCHER lance vos morceaux de musiques sur l'appui d'une simple touche et configure automatiquement votre setup par la même occasion : 390 F
Très prochainement, version avec patchbay midi 16in/16out.

VOXX
Transformez votre Falcon en vocoder haut de gamme équivalant à un système hard d'un prix beaucoup plus élevé : prix 990 F

GRAPHISME

L'INFOGRAPHE
Vous êtes en panne d'outils pro et de renouvellement sur votre ST ou votre Falcon, ne cherchez plus : L'INFOGRAPHE va littéralement booster votre ordinateur en le transformant en station graphique telle que vous n'osiez l'imaginer : prix 690 F

IMAGE COPY 4
L'utilitaire graphique par excellence. Une rapidité et une qualité graphique exceptionnelle. Des formats graphiques à tout va et surtout la possibilité de faire de véritables catalogues de vos images. 390 F

APEX MEDIA
Le programme de dessin orienté animation concoté pour la gloire du Falcon. Programmation tout au DSP, des outils et surtout une rapidité comme vous n'oseriez pas l'imaginer. Indispensable à tout infographiste sur FALCON.

APEX ALPHA
Version light d'APEX MEDIA.

PAO

PHOTOLINE
Voir publicité PAO..

BACKGROUND CD
Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit égrènent celui-ci chacune en deux versions : multimédia (640*480) et PAO (1536*1024). BACKGROUND est livré avec un catalogue de ces photos.
Idéal pour la PAO, le multimédia, la graphisme, l'image de synthèse... 249 F

CD ROMS DTP GRAPHIKEN
Une collection de 6 cd roms de clip arts pro avec livret catalogue pour chaque cd : 160 F pièce

CALAMAXIMUS
Le cd dédié à CALAMUS SL : 20 utilitaires et modules, 50 documents CDK particulièrement utiles, 2 700 fontes (avec catalogue papier en option), 270 graphiques vectoriels CVG, 2 300 clip arts et des démos de plusieurs logiciels de PAO dont CALAMUS SL 95 : 195 F
livre des fontes : 195 F

MODULE ET PILOTES CALAMUS SL
voir publicité PAO

MULTIMEDIA

RAINBOW II MULTIMEDIA
Le logiciel qui transforme votre Falcon en station multimédia. Des outils graphiques inédits (peinture à l'huile, aquarelle...), de la retouche 16 bits ultra-rapide, des créations d'animation, de l'échantillonnage & retouche sonore et l'assemblage du tout en présentations multimédias pour 590 F seulement. Incroyable non ?

INFOPEDIA
Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Que vous ayez un FALCON ou un ST, vous accéderez enfin au CD ROM multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). Ne regardez plus l'ordinateur de votre voisin, profitez du vôtre. CD ROM en anglais : 590 F

HEALTH PACK
La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais : 348 F

SPACE MISSION
Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale : 258 F

WORLD WAR II
Tout sur la deuxième guerre mondiale : 290 F

QUICKCAM ATARI
La Quickcam enfin sur Atari ! Cette petite caméra en forme d'oeil se branche sur le port cartouche et vous affiche dans une fen^etre en 64 niveaux de gris, tout ce qu'elle voit devant elle. Idéal pour la surveillance d'un local, la visioconférence... Prix : 1599 F

CD ROMS

CD ROM ATARI FOREVER 1
Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43) : 199 F.

CD ROM ATARI FOREVER 2
La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de clipartss & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe : 199 F

CD ROM COMPENDIUM
Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO : 190F

CD ROM BIRD OF PREY
Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable : 190 F

LINUX 68 K 2.0
Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour : 349 F

THE COMP. ATARI MINT
Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XaAes... Le paradis des amateurs de multit¨ache sur nos machine : 290 F

NET BSD
La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès : 199 F

X PLORE
350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP : 169 F

ALPHA
On ne présente plus le Delta, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Boxkite et Kundendirektor : 169 F

DELTA
Troisième épisode de la série Whiteline contenant Cypress, Kandinsky, Bellini, Procurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madress, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation... Encore la totale ! 199 F

OMEGA
Dernier Opus de la série. Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimùo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation... Encore et toujours la totale : 190 F

TRANSMISSION
La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de lla Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations... 190 F

GAMBLER
400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!! 199 F

SDK
Tout ce qu'il faut pour développer sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, Mi, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk... 329 F

JUST CALL ME INTERNET
Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau : 190 F

CLASSIC
Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser le Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques : 190 F

DIVERS

EXTENDOS PRO
La référence en matière de pilotage de votre lecteur de cd rom : 290 F

CALLIGRAPHER GOLD
Un intégré vectoriel à un prix imbattable. Tableur, traitement de texte, processeur d'idées, dictionnaires, correcteur syntaxique anglais... Bref la totale pour 490 F

FACE VALUE
Bibliothécaire pour Basic GFA.

LE GUIDE DE L ATARI
Le livre qui vous ouvrira enfin les portes de toute la puissance de votre ATARI. Que vous soyez débutant ou utilisateur confirmé, la réponse à vos questions est dans LE GUIDE DE L'ATARI : 150 F

NEMESIS
La carte accélératrice pour FALCON créée par l'équipe d'APEX MEDIA. Elle pousse le processeur à 25 mHz, le coprocesseur et le DSP à 50 mHz :590 F (250 F de pose)

VIDELITY
Le logiciel qui permet à votre FALCON d'augmenter ses résolutions. Idéal couplé avec la NEMESIS : 190 F

CROWN OF CREATION 3D
Le jeu ultime sur FALCON. Programmation DSP et true color à fond : 290 F

IMPULSE
LE casse brique ultime. Pour FALCON uniquement : 169 F

ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou directement à LA TERRE DU MILIEU (port en sus*)

** port : 35 F logiciel– 50 F matériel – envoi en Colissimo*

HADES

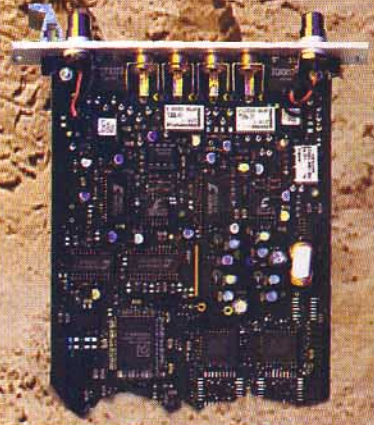
LE CLONE ATARI LE PLUS PUISSANT DU MONDE

LE MOIS D'OCTOBRE, C'EST TOUJOURS L'ÉTE !!!

Après le succès de cet été, l'operation HADES 40 à 9900 f est prolongée jusqu'à une date encore indeterminée

~~Jusqu'au 30 Septembre,~~ l'HADES 40 passe à 9990 F *

* chez LA TERRE DU MILIEU et PARX pour la configuration suivante : HADES 40, 4 Mo de RAM, carte ET 6000, disque dur 1,2 Go, clavier séparé, lecteur 1.44



STARTRACK

L'audio pro sur HADES, MEDUSA, EAGLE, TT et MEGA STE

- 16 pistes à 44.1 Khz sur HADES 60
- 4 pistes à 44.1 Khz sur TT
- 99 pistes virtuelles
- interface SPDIF intégrée
- travail interne 24 bit
- reconnaissance du standard 96 Khz
- logiciel de mastering fourni
- entrées et sorties audio type JAM
- conception modulaire
- carte DSP 56002 compatible FALCON
- port DSP compatible FALCON...

LES OPTIONS :

68060 cadencé à 120 Mhz : + 3900 F
controlleur RAM EDO : échange gratuit
Clavier ATARI : 390 F
STARTRACK : 5990 F
Carte DSP : 2290 F
Port cartouche : tél.
Carte Fast Wide SCSI : en dévellopement
Carte réseau Ethernet : en dévellopement
Carte Flexport : en dévellopement

je désire recevoir de la documentation sur la promotion HADES 40 de cet été ainsi que sur l'HADES en général.

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Pays .....

Bon à renvoyer à

LA TERRE DU MILIEU – BP 11 – 74310 LES HOUCHES
ou PARX 9, rue du Pin Doré – 53000 LAVAL

Vous possédez un HADES avec une carte graphique ET 4000 et désirez passer à l'ET 6000.
Nous vous proposons le pack mise à jour ET 6000 + driver avec reprise de votre ET 4000 et son driver pour 1590 F